
Cthulhu
7e édition
LES MASQUES DE NYARLATHOTEP
LIVRET II - NEW YORK
ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 2
Chapitre américain



par Larry DiTillio et Lynn Willis

Editions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La TocTeam, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd
Achevé d'imprimé : janvier 2018
ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)
Édition & Dépôt légal : mars 2018
Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

www.Sans-Detour.com

Table des matières


BON TON
FAIN KNITTING MILLS



New York



Mes rares camarades de jeu n'appréciaient pas du tout mon insistance à jouer des événements historiques ou des scénarios cohérents. Les enfants que je fréquentais n'aimaient pas ces cachettes imposées [et leurs] cris et bousculades me déconcertaient. Je détestais le simple jeu pour le jeu : il me fallait une histoire.

— H.P. Lovecraft, *Lettres*



New York

Nous sommes à New York en janvier. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs :** tout est blanc ou couleur « neige sale ». Le contraste est flagrant entre la blancheur des flocons et le béton taché de traces d'humidité. Le tout parsemé d'une végétation en sommeil, que d'aucuns qualifieraient de « morte ».
- **Visuel, formes :** silhouettes minuscules grouillant dans une forêt de gratte-ciels, d'immeubles Art déco, d'hôtels aux escaliers en métal. Toutes sont munies d'un petit nuage de buée au coin de la bouche. Grandes avenues disposées à l'équerre. Cols remontés et chapeaux vissés qui se précipitent dans les bars et autres lieux au chaud.
- **Sons :** tout est cotonneux sur un fond bruyant d'une cité en constante expansion. Personnes hurlantes, klaxons, trams, travaux aux coins des rues.
- **Odeurs :** nourritures cosmopolites sur fond de bitume froid.
- **Toucher :** un froid mordant qui s'insinue partout.

La neige : pensez aux déplacements glissants, à la conduite difficile (dé malus aux tests de **Conduite**), mais aussi aux traces laissées dans la neige.

Cadre & Ambiance

Généralités

Présentation

Les Années folles sont les témoins de l'apogée de la Grosse Pomme. La migration des Noirs du Sud va faire renaître un Harlem métissé, artistique et populaire en cette période de prohibition (loi Volstead de 1919). On y entreprend, on monte des clubs, des clandés (alias *speakeasies* ou bars clandestins). La minorité noire développe sa propre culture poussée par de nombreux écrivains et dramaturges, au-delà de la simple misère de ces quartiers.

Les rues sont bondées d'une foule qui se croise entre les véhicules particuliers encore poussifs, les tramways et les *porteurs* à bras.

213 000 véhicules parcourent les rues de la ville en 1920, alors qu'à la même époque l'ensemble de la France en compte 236 000. C'est l'automobile qui a poussé à la construction de l'essentiel des ponts de la ville, ainsi qu'à la généralisation de l'asphalte posé sur le sol en lieu et place de la terre battue. Mais l'extrême modernisation de la ville dépasse parfois la capacité d'adaptation des habitants.

La cité est composée de cinq bourgs : Manhattan (comté de New York), le Bronx (comté du Bronx), le Queens (comté de Queens), Brooklyn (comté de Kings) et Richmond (comté de Richmond). Tous les bourgs sont connectés par des ponts, des tunnels et des métros – à l'exception de Richmond, qui se trouve à 30 minutes de ferry sur l'East River depuis Lower Manhattan.

Classes sociales

La haute société est passée de la bourgeoisie de sang et de mérite à une élite de richissimes hommes d'affaires, nombreux et extravagants, n'hésitant pas à sortir et étaler leur réussite. Ce sont de jeunes roturiers aimant les beaux habits autant que la musique forte, qui ne méprisent pas les couches inférieures mais en profitent.

Grandissante, la classe moyenne est quant à elle plutôt composée de professions libérales, tels les hommes d'affaires, les avocats et les docteurs. Installée dans les bourgs en plein développement du Queens ou de Richmond, elle découvre les voyages, les vacances et les week-ends en proche banlieue.

Poumon de la ville, l'industrie est à l'origine de la classe ouvrière fourmillante et en expansion. Un faible salaire ne permet que de se loger dans un clapier, alors que les soirées sont ponctuées de théâtres miteux, billards et clandés. La prospère industrie de New York nécessite un flot incessant d'ouvriers. De l'expansion des infrastructures de la ville à la confection de vêtements, tout exige d'innombrables hommes et femmes prêts à travailler de longues heures à l'intérieur comme à l'extérieur.

Immigration

En 1920, la Grosse Pomme héberge 5 600 000 habitants. Remontons le temps :

- Les débuts : en 1626, la Nouvelle-Amsterdam est un petit comptoir néerlandais de quelques dizaines de personnes. En 1664, la ville devient anglaise et se voit rebaptisée New York. Anglais, Écossais et Irlandais vont désormais constituer le gros des arrivants.
- 1827 : abolition de l'esclavage à New York. Début de l'immigration des Noirs du Sud agricole.
- 1840 : année de la grande famine en Irlande. 1 250 000 Irlandais immigrent sur les huit ans à venir.
- 1870 : exode des juifs de Russie, suite aux promesses non tenues par le tsar Alexandre III.
- 1892 : ouverture d'Ellis Island, pour le tri des nouveaux arrivants. La loi impose également aux compagnies maritimes des normes de sécurité et d'hygiène.
- Les Allemands abandonnent le Lower East Side aux juifs. Les Italiens créent une enclave, Little Italy, tandis que les Chinois de Canton, venus pour la construction des chemins de fer, ne disposent encore que d'une toute petite partie de ce quartier.

Repas traditionnel new-yorkais

Commencez par une salade (choisissez votre sauce !), suivie d'un burger ou poulet frit accompagné de frites. Et pour terminer, une part de tarte à la citrouille. Le tout servi dans des proportions gargantuesques.



Vendeurs de rue durant leur pause déjeuner



La 6e avenue avec son métro aérien

- 1922 : nouveau flux de Noirs du Sud, où la mécanisation supprime les emplois agricoles (mais aussi des Antilles, dont Porto Rico).

Immigrants refoulés et limitations :

- 1875 : prostituées et criminels.
- 1882 : malades mentaux, infirmes et ressortissants chinois.
- 1885 : travailleurs déjà sous contrat afin d'éviter les trafics humains.
- 1891 : polygames et malades contagieux.
- 1901 : anarchistes.
- 1907 : enfants seuls de moins de 16 ans.
- 1917 : obligation de lire un texte dans sa langue maternelle.
- 1921 : quota de 3 % pour chaque nationalité selon le recensement de 1910.
- 1924 : le quota passe à 2 % sur le recensement de 1890, alors que les protestants et Anglo-Saxons voient d'un mauvais œil la prépondérance des catholiques et des juifs.

Histoire récente

Événements en 1925

- 1er janvier : la dix-millionième automobile sort des usines Ford de Détroit. À Pasadena, en Californie, Knute Rockne et son équipe des *Notre Dame Fighting Irish* infligent une sévère défaite à leurs adversaires de Stanford, battus 27 à 10. Rockne, l'ancienne star du football américain devenu entraîneur de son club, a mené, durant cette saison, ses joueurs jusqu'au bout du championnat sans une seule défaite.
- 17 janvier : discours d'investiture du président Calvin Coolidge : *« L'affaire de l'Amérique, ce sont les affaires »*.
- 24 janvier : éclipse totale du Soleil visible depuis New York.
- 21 février : première édition du *New Yorker*, un magazine satirique, sophistiqué et littéraire (sous la direction de Harold Ross et de Jane Grant), qui commence par se moquer du maire Hylan – celui-ci ne sera pas réélu en 1926. La première couverture est signée Rea Irvin.
- 20 avril : réactions enthousiastes à New York à la première de *Madame Sans-Gêne*, film produit par la Paramount, tourné en France par Léonce Perret, avec la grande star américaine Gloria Swanson.
- 24 mai : à New York, des cambrioleurs dévalisent l'appartement de l'écrivain Lovecraft.

- 23 juin : disparue depuis cinq semaines, l'évangéliste Aimee Semple McPherson réapparaît à l'hôpital Calumet de Douglas, en Arizona.
- 20 juillet : le procès Scopes atteint des sommets à Dayton. Appelé à la barre par la défense (ce qui est une première), le procureur William Jennings Bryan, si brillant auparavant, est déstabilisé par les questions de l'avocat Clarence Darrow. Présenté comme un spécialiste de la Bible, Bryan ne se montre pas sous son meilleur jour. L'interrogatoire mené par Darrow démontre son ignorance totale de la critique de la Bible, que pourtant il condamne. Bryan avoue qu'il ne croit pas que Josué ait pu immobiliser le Soleil et prétend que les six jours de la Genèse ne signifient pas forcément six journées de vingt-quatre heures…
- 3 septembre : le dirigeable *Shenandoah*, de l'US Navy, se disloque dans l'Ohio lors du vol Scottfield-Saint-Louis. Décès des treize hommes d'équipage. Le colonel William « Billy » Mitchell, un farouche défenseur de la propulsion aérienne, est accusé d'insubordination.
- 23 novembre : première du film *Go West*, de Buster Keaton.
- Une nouvelle équipe de base-ball est créée, les *Giants*, pour jouer dans le Meadowlands Stadium, en plus des *Yankees* (fondés en 1901).
- Début de la construction du pont Georges Washington reliant Manhattan au New Jersey, décidé par l'Autorité du port de New York.
- Alain LeRoy Locke publie *The New Negro : an interpretation*.

Personnalités de 1925

- **Président :** Calvin Coolidge (Républicain) (depuis 1923, par intérim puis élu).
- **Vice-président :** Charles Gates Dawes.
- John F. Hylan, homme politique, maire démocrate de New York depuis 1918.
- Le juge George W. Olvany, homme politique, à la tête du *Tammany Hall*, association d'aide aux immigrés – en particulier irlandais – contrôlant le parti démocrate à New York.
- Al Smith, homme politique démocrate, gouverneur de l'État de New York depuis 1923.
- George Herman Ruth Jr., sportif, surnommé « Babe » Ruth ou le « Bambino », l'un des meilleurs champions de baseball américain, se retrouve malade officiellement à cause « d'un soda et d'un hot-dog ».
- Warren G. Harding, homme politique républicain, président des États-Unis jusqu'à son décès en 1923.
- Francis Scott Fitzgerald, écrivain, publie *Gatsby le magnifique* en avril.

Géographie : les différents quartiers

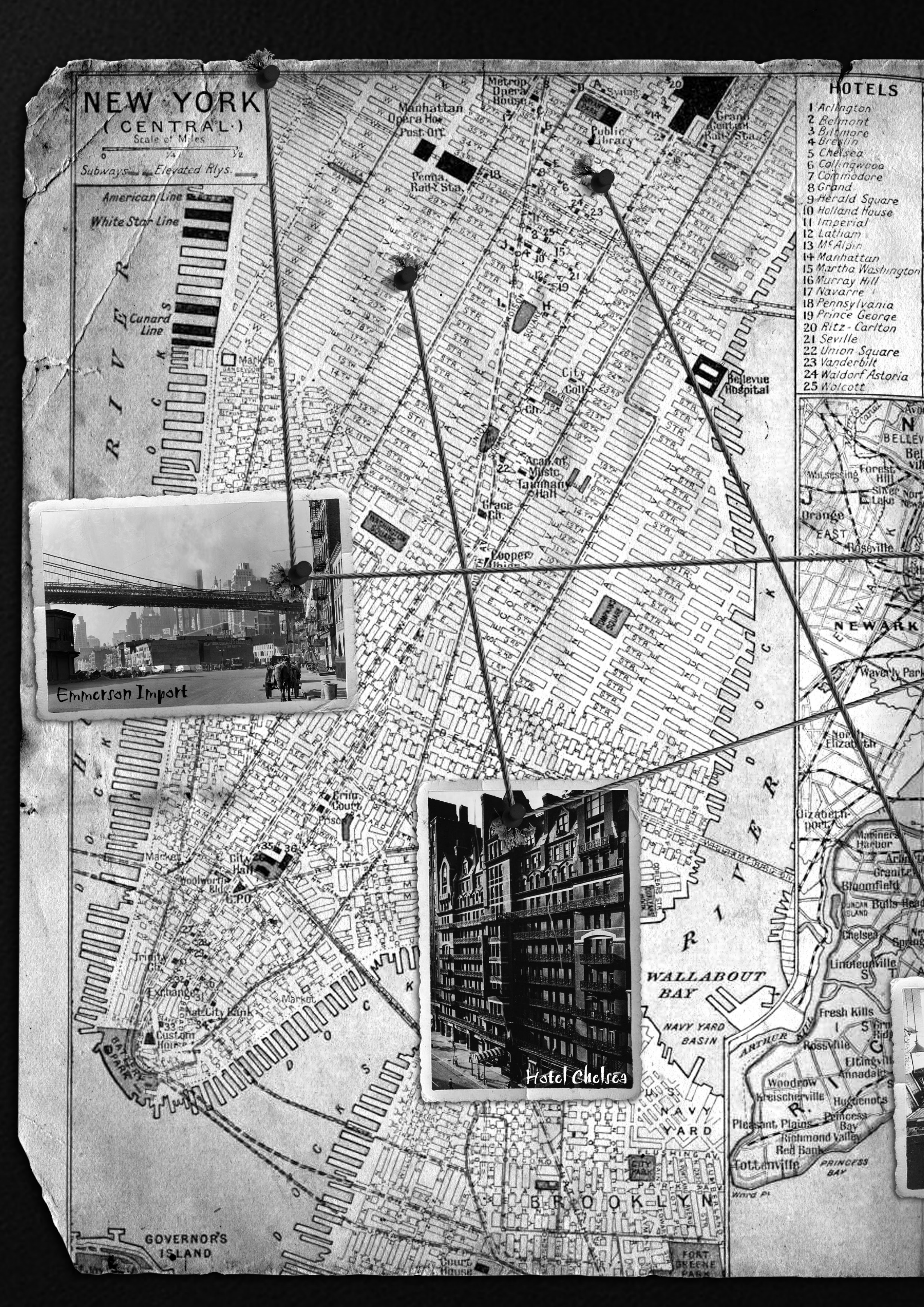
L'île de Manhattan

La population de l'île de Manhattan est composée d'un ample mélange social, culturel et ethnique qui en fait le creuset de l'Amérique. L'île elle-même couvre une superficie de plus de 50 km² sur une forme oblongue d'une vingtaine de kilomètres de long pour moins de 4 km de large. Les New-Yorkais y voient trois sections : Uptown, Midtown et Downtown (la plus ancienne).

Sur bien des points, l'Upper Manhattan en est un modèle réduit : universités et hôpitaux rassemblés sur le West Side, appartements de classe moyenne alignés dans les rues du nord, clubs de jazz et de danse explosant à Harlem, clapiers crasseux entourés d'usines sur l'East Side.

Il faut insister sur les changements de paysage urbain lorsque les investigateurs visitent cet endroit, en décrivant les clapiers surpeuplés de Harlem et l'architecture grandiose des facultés, des instituts et des universités. Ces juxtapositions soudaines sont le cœur de l'atmosphère de cet échantillon de New York.




NEW YORK
(CENTRAL)
Scale of Miles
0
1/4
1/2
Subways
Elevated Rlys.
American Line
White Star Line
Cunard Line
HOTELS
1 Arlington
2 Belmont
3 Biltmore
4 Breslin
5 Chelsea
6 Collingwood
7 Commodore
8 Grand
9 Herald Square
10 Holland House
11 Imperial
12 Latham
13 McAlpin
14 Manhattan
15 Martha Washington
16 Murray Hill
17 Navarre
18 Pennsylvania
19 Prince George
20 Ritz-Carlton
21 Seville
22 Union Square
23 Vanderbilt
24 Waldorf Astoria
25 Wolcott
Manhattan Opera Ho.
Metrop. Opera House
Post Off.
Penna. Rail'y Sta.
Public Library
Grand Central Rail'y Sta.
Bellevue Hospital
City Coll.
Acad. of Music
Tammany Hall
Grace Ch.
Cooper
Crim. Court
City Hall
Woolworth Bldg.
G.P.O.
Trinity Ch.
Exchange
Nat. City Bank
Custom House
Battery Park
Market
GOVERNOR'S ISLAND
WALLABOUT BAY
NAVY YARD BASIN
NAVY YARD
BROOKLYN
FORT GREENE PARK
Court House
NEWARK
Bloomfield
Elizabeth
Rossville
Tottenville
Pleasant Plains
Richmond Valley
Red Bank
Woodrow
Kreischerville
Huguenots
Fresh Kills
PRINCESS BAY
Emmerson Import
Hotel Chelsea


CHIEF BUILDINGS
26 State Civil Courts
27 Singer Building
28 Chamber of Commerce
29 New York Clearing Ho.
30 U.S. Sub Treasury
31 J.P. Morgan & Co
32 Consolidated Stock Exch
33 Produce Exch
34 Cotton Exch
35 Hall of Records
36 Municipal Building
THEATRES
A Æolian Hall
B Broadway
C Casino
D Comedy
E Garrick
F Greenwich Village
G Knickerbocker
H Madison Sq. Garden
J Weber's
Résidence Carlyle
La Grosse Mabel
Boutique Ju-Ju
Prospero Press
PALISADE
ENGLEWOOD
BRONX
BROOKLYN
UPPER BAY
EAST RIVER
Hackensack
Hoboken
Williamsburg
Flatbush
ATLANTIC OCEAN
NEW YORK
(GREATER)
Scale
5 miles
Subways



Manhattan

Le Bronx

- **District d'University Heights :** de nouveaux appartements aux murs de pierre brute se multiplient sur les coteaux d'University Heights. C'est une extension de Manhattan et de l'Université de New York, d'où son nom. Contrairement aux quartiers plus au sud sur la Harlem River, les résidents des Heights sont majoritairement des ouvriers qualifiés ou des professions libérales.
- **District de Mott Haven :** un pot-pourri d'usines grisâtres, de dépôts ferroviaires, de dépôts de charbon et de stocks de bois. Dans cette mosaïque industrielle sont mélangés des immeubles d'appartements et des clapiers, logeant les milliers d'ouvriers qui besognent dans les entreprises de Mott Haven. L'air est souvent lourd des fumées aigres rejetées par les usines, qui se déposent en une fine couche de poussière sur les bâtiments de la région. Contrairement aux édifices lumineux du nord, ici, le métal et la pierre ont une couleur terne et maussade.
- **Woodlawn :** quartier pittoresque, assez éloigné de Manhattan pour garder une atmosphère plaisante de petite ville, principalement composé de résidences privées habitées par des familles de la classe moyenne.
- **Westchester Heights :** l'arrivée de la prohibition a rapidement fait passer la musique du quartier d'un requiem à une chansonnette. Avec l'interdiction de l'alcool ouvrit la Woodmansten Inn, qui fut instantanément un haut lieu de la nuit, populaire pour son blues, son jazz et le tord-boyaux qui y coulait à flots.

Times Square la nuit



Le Queens

Les 300 km² du Queens sont composés de deux plaines, l'une au nord, l'autre au sud, séparées par une chaîne de collines. Depuis l'époque des colons néerlandais jusqu'au boom de l'immobilier des années 1920, ces terres ont été émaillées de fermes éparses et de petits villages dignes d'un paysage pastoral. En dépit de l'arrivée du métro, seuls les quartiers nord ont été concernés par l'urbanisme.

Brooklyn

Brooklyn et Manhattan ont toujours été rivaux. La population de Brooklyn arrive deuxième derrière Manhattan, mais elle a le record de la surface de taudis. Manhattan n'est pas loin derrière, tout en distançant les bourgs restants. L'extension du métro a enflammé la frénésie immobilière, faisant exploser la population du bourg et lui valant son surnom de « pénates de New York ».

Climat

Climat continental tempéré, caractérisé par une humidité assez forte.

Les hivers sont froids, avec une température moyenne de 0 °C, les étés sont chauds avec une moyenne de 24 °C. Contrairement au reste de l'État où l'hiver est glacial et l'été étouffant, New York bénéficie des effets modérateurs de l'océan qui adoucit les saisons.

Le printemps et l'automne sont relativement doux. Au printemps, le mois de mai bénéficie d'une température moyenne de 17 °C. À l'automne, les mois de septembre et octobre connaissent des températures moyennes respectives de 20 et 15 °C.

Les précipitations moyennes annuelles sont de 1 070 mm, c'est-à-dire légèrement inférieures à celles de Brest. Il faut souligner les chutes de neige qui sont assez fréquentes en hiver.

Enfin, sachez que si le vent réussit à s'engouffrer entre les buildings de Manhattan, cela peut créer de fortes et soudaines bourrasques. Gare à vos parapluies !

Informations pratiques

Vie quotidienne

Banques & devises

On peut ici retirer le fameux billet vert :

- National American Bank of New York
- American Bank
- American Bond and Mortgage Guarantee Company
- American Exchange Bank

Températures annuelles de New-York

Mois	Janv.	Févr.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.
T° max. (°C)	3	5	10	16	21	26	29	28	24	18	12	6
T° min. (°C)	-3	-2	2	7	12	17	20	20	16	10	4	0

- Irving Bank-Columbia Trust Co
- American Exchange National Bank
- American Mutual Credit Union
- American Savings Bank
- American Trust Company.

Le dollar (USD/$) est divisé en 100 cents, en quarters (25 cents) et en nickels (5 cents).

Forces de l'ordre

Le début du siècle voit le fameux NYPD (*New York Police Department*) se professionnaliser : de nouvelles unités sont créées (*Bomb Squad* en 1905, *Motorcycle Squad* en 1911, *Automobile Squad* en 1919, *Emergency Service Unit* en 1926, *Aviation Unit* en 1929 et la *Radio Motor Patrol* en 1932), les empreintes digitales sont relevées et on « sert et protège » à l'aide du revolver Colt Police Positive (calibre .38).

- **Rangs supérieurs (en chemise blanche) :** Chef du Département ; Directeur de bureau ; Assistant du chef ; Chef adjoint ; Inspecteur (au sens de superviseur) ; Inspecteur adjoint ; Capitaine ; Lieutenant.
- **Rangs subalternes (en chemise bleu nuit) :** Sergent ; Détective ; Officier de police.

Le NYPD compte 83 commissariats, chacun étant rattaché à une circonscription numérotée, ensemble de rues, sous-division d'un quartier.

- **Commissariat central :** 240 Centre Street, regroupant le bureau du préfet de police, le bureau des personnes disparues et le quartier général de la division des détectives.

Port d'arme

Les autorisations de port d'arme aux États-Unis ont déjà été abordées dans *Le Manuel des Armes V6* (éditions Sans-Détour), mais nous allons en redonner quelques éléments pour 1925-1926, au moment de la campagne.

Les lois régissant la possession et le port des armes sont définies État par État uniquement. Il n'existe pas de loi fédérale – celle-ci ne sera établie qu'en 1934, suite à l'utilisation de plus en plus massive des armes automatiques par les gangsters. En 1925, grâce à la Constitution, tout Américain est en droit de se munir d'une arme, dont l'enregistrement est très simple et peu coûteux. Le port d'arme nécessite également une déclaration auprès de la police, mais n'est en général qu'une simple formalité pour qui dispose d'un casier judiciaire vierge.

L'État de New York est cependant l'un des plus regardants – étant principalement un lieu urbanisé, la possession d'arme dans un espace confiné pose plus de problèmes que dans les États disposant de grands espaces, en particulier de chasse. Il n'est donc pas évident que les investigateurs puissent posséder une arme – sauf si leur profession le permet. Il faut cependant remarquer que les « Boys » revenant de la Grande Guerre ont en général ramené avec eux des armes provenant d'autres armées européennes, et un investigateur anciennement militaire peut tout à fait en posséder une.

La plupart du temps, l'usage d'une arme à feu dans un lieu public ne donnera lieu qu'à la confiscation de l'arme et le paiement d'une amende, à de très rares cas une peine d'emprisonnement – tant qu'il n'y a pas mort d'homme. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la législation est donc particulièrement souple, mais personne ne se promène de manière visible avec un fusil au bras, car ceci serait moralement incorrect – sans être véritablement illégal.




FLOORS FOR RENT
ROOMS $1.50 UP
HOTEL ENNIS
RADIO
LOEWS
RUBT ELLIOTT
PROTECTION &
COME ACROSS
MEN ONLY
AURANT
7
BILLIARDS
BUILDERS
LEY
ACE SIGN CO.
SIGNS
SHOE
REST

Communications

Téléphone

Avec plus de 10 millions de postes, le téléphone commence à être très répandu aux États-Unis. Administrations, postes de police et autres bâtiments gouvernementaux en sont équipés. Un clapier à Harlem, 10 % de chances ; un club chic sur Broadway, 90 %.

Radios

Les premières émissions de radio datent de cette époque qui en voit l'explosion. En 1922, 600 stations sont réparties sur le sol américain dont KDKA qui émet de Pennsylvanie depuis le 2 novembre 1920. Quid de ces 4 lettres ? La première signifie à l'est (K) ou à l'ouest (W) du Mississippi, les trois autres sont souvent choisies pour leur signification phonétique comme KSKS pour KISS-FM.

Journaux

- Le *Daily Worker*
- Le *Negro World :* hebdomadaire
- Le *New York Times :* quotidien
- Le *World* (jusqu'en 1931)
- Le *New York Pillar Riposte* : quotidien.

Religions

En raison de l'immigration, les États-Unis sont un mélange de protestants, catholiques, juifs et orthodoxes. À cette époque, ce sont les protestants qui sont majoritaires par leur nombre et leur influence.



Se déplacer

Transports en commun

L'Interborough Transit Corporation (IRT) et la Brooklyn-Manhattan Transit Corporation (BMT)

- **Métro souterrain :** le plus utilisé. 24h/24, 5 cents pour toute une ligne (2 cents pour passer de l'IRT à la BMT)
- **Métro aérien :** le El (Elevated Rail). 24h/24, 5 cents le ticket
- **Bus et trolleybus** (bus électrique avec caténaire) : 5 cents le ticket
- **Ferry :** pour Coney Island, Bedloe's Island (où se dresse la statue de la Liberté), Richmond (Staten Island) et autres lieux de New York et du New Jersey, pour lesquels c'est souvent le seul moyen de s'y rendre à partir du South Ferry Pier, dans Downtown Manhattan. Le ticket : 5 cents par personne et 40 cents par véhicule.

Transports terrestres

- **Les fameux taxis jaune et noir** sont un moyen de se déplacer dans toute la ville, si l'on a les moyens de se l'offrir. Prix moyen de la course, hors négociation, 15 cents pour le premier quart de mile et 5 cents par mile supplémentaire.
- **Gares :** Grand Central (42e rue & Vanderbilt avenue), Pennsylvania Station (7e avenue et 8e avenue entre les 31e et 33e rues).



Transports aériens

Les premiers aéroports ouvriront dans les années 1929-30. Jusque-là, les rares fous volants décollaient donc de terrains vagues, publics ou privés, convertis pour l'exploit à venir en aires de jeu pour les mondains et les journalistes.

Transports maritimes

Le port de New York regroupe les littoraux de Manhattan, de Brooklyn et de Staten Island. On peut y prendre un paquebot pour les destinations lointaines ou un ferry pour Staten Island par exemple. Mais son point d'entrée principal est l'embarcadère d'Ellis Island, accessible par un pont le joignant au Liberty State Park.



Sortir

Hôtels

- Hôtel Chelsea, Manhattan, au n° 222, 23e rue ouest, entre la 7e et la 8e avenue : l'hôtel où tout va débuter.

Uptown

- Manhattan Towers (Broadway av. & 76e rue)
- Midtown Hotel (Broadway av. & 61e rue)
- Emerson Hotel (166e rue & 75e rue).

Midtown

- Blackstone Hotel (58e rue, n° 50)
- Gotham Hotel (5e av. & 55e rue)
- Hampshire House (Central Park South, n° 50)
- Barclay Hotel (Lexington av. & 48e rue)
- Capitol Hotel (8e av. & 56e rue)
- Vanderbilt Hotel (Park av. & 34e rue)
- Pennsylvania Hotel (7e av. & 33e rue)
- Imperial Hotel (Broadway av. & 32e rue).

Downtown

- Lafayette Hotel (University Pl. & 9e rue)
- Ledonia Hotel (28e rue est, n° 42)
- Arlington Hotel (25e rue ouest, n °18).

Bars & Speakeasies

Cf. *Les lieux de rencontre du culte* et *Harlem et sa vie nocturne*, p. 18.

Boîtes de nuit

- Havana Madrid (Broadway av. & 51e rue)
- Stork Club (53e rue est, n° 3)
- Small's Paradise (7e av. & 153e rue)
- Connie's Inn (7e av., n° 2221)
- Savoy Ballroom (Lenox av., n° 596).





Centres d'intérêt

Visites diverses

La New York Central Library (bibliothèque)

5e avenue & 42e rue

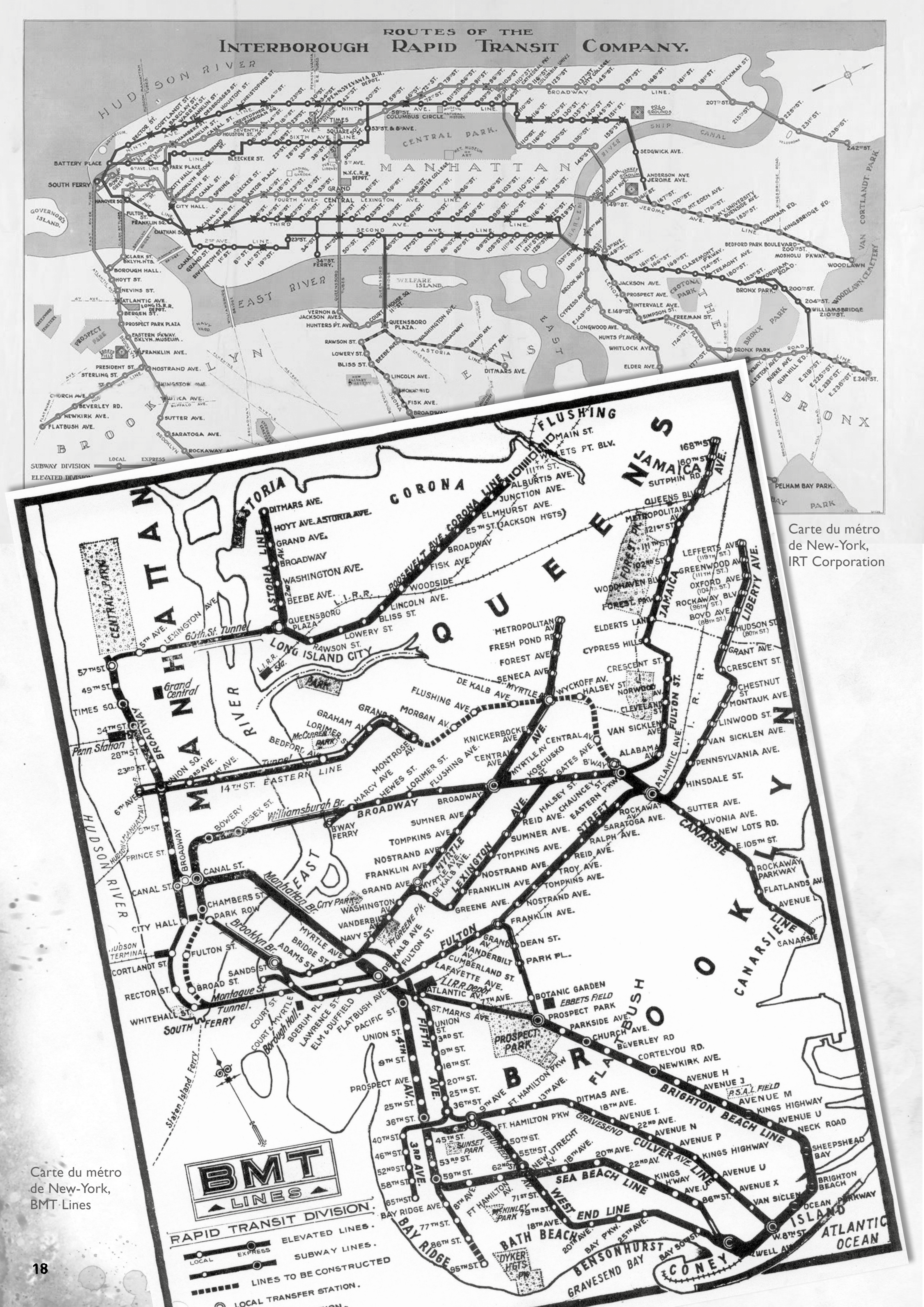
Construite en 1911, la branche principale de la bibliothèque publique de New York est le résultat de la fusion des bibliothèques Astor, Tilden et Lenox, trois des plus grandes collections privées de la ville. Le style néoclassique, avec une colossale arche triple comme entrée, est approprié pour la plus vaste bibliothèque ouverte au public de New York. Dans les années 1920 et 1930, elle n'avait comme rivale que la Bibliothèque du Congrès.

Les études effectuées ici fournissent un dé bonus sur les tests de **Bibliothèque** et réduisent les temps de recherche d'un quart en raison de la richesse des collections de textes et de la précision du système de catalogage. Le bâtiment abrite également une importante collection de textes rares, comprenant des manuscrits originaux américains et anglais.

Une permission spéciale est nécessaire pour consulter les ouvrages anciens de la salle des livres rares. Les professeurs et les chercheurs peuvent l'obtenir sans difficulté, bien que le processus prenne jusqu'à 2D10 jours. Une réussite Majeure réduit de moitié le délai d'approbation. Si l'investigateur n'est pas employé par une faculté ou une université, alors un test réussi de **Crédit** est aussi nécessaire pour conclure le



Métro aérien de la 2e Avenue



Carte du métro de New-York, IRT Corporation

Carte du métro de New-York, BMT Lines



processus d'approbation. Des lettres de recommandation rédigées par d'éminents académiciens pourront donner un dé bonus à l'investigateur postulant.

Le Bellevue Hospital (médecine légale)

1re av. & 27e rue

Couvrant presque douze blocs, cet hôpital proéminent est parmi les plus anciens hôpitaux généraux des États-Unis. Établi en 1811, Bellevue est l'un des hôpitaux les plus grands et les plus compétents de la ville durant les années 1920, capable de traiter la plupart des maux. Bellevue est célèbre pour être le premier hôpital à avoir ouvert un service d'urgence et à employer des ambulances. En 1868, il s'agissait alors de carrioles tirées par des chevaux, remplacées par des automobiles dans les années 1920. Grâce à son central téléphonique fonctionnant 24 heures sur 24, l'hôpital est toujours prêt à répondre rapidement aux appels à l'aide.

Médecine légale : le bureau du médecin légiste de New York est situé dans l'enceinte de Bellevue. Toutes les autopsies du comté de New York sont pratiquées ici. Les corps, identifiés ou non, sont entreposés sur place en attendant.

Pavillon psychiatrique : à la fin des années 1920, Bellevue commença à ressentir les tiraillements de son aile psychiatrique débordée. Les cas dont cette dernière était chargée allaient de la psychiatrie clinique au traitement de la dépendance à l'alcool ou aux drogues. La variété et la quantité des patients menèrent bientôt à une surpopulation, forçant l'hôpital à créer un bâtiment distinct pour la psychiatrie en 1936. En quelques années, lui aussi ne suffirait plus.

Dans les années 1920, le pavillon psychiatrique de Bellevue, qui comprenait une aile pour les hommes et une autre pour les femmes, servait principalement pour les cas violents liés à des crimes. Les patients amenés ici étaient généralement internés en attente d'un procès. Les vagabonds et les patients souffrant de dépendance étaient aussi des candidats courants pour les lits… ou pour les camisoles.

Harlem et sa vie nocturne

Le Sugar Cane (bar clandestin)

5e av. & 135e rue ouest

C'est l'un des fameux clandés « *noirs et bronzés* » de Harlem, fréquenté par des fêtards de classe ouvrière et de toutes les ethnies. La cave de huit mètres par quarante accueille généralement un groupe de trois musiciens, parfois accompagnés par une chanteuse mélancolique. Il contient également une poignée de tables en bois délabrées et jusqu'à une centaine d'invités. Ouvrant dans la soirée et toujours vaillant quand le soleil se lève à l'horizon le matin suivant, la foule tapageuse boit, chante et danse dans ce sous-sol confiné et humide. En haut d'un escalier étroit est assis un portier qui inspecte les arrivants par un judas avant de tirer une chaîne pour les laisser entrer.

Occasionnellement, des musiciens professionnels des boîtes de nuit environnantes passent après 3 heures du matin, heure de fermeture des cabarets respectables. Ils se joignent au tumulte, jouant du jazz pour les fêtards, qui leur jettent des billets s'ils apprécient le spectacle. Lorsque les investigateurs visitent le Sugar Cane pour la première fois et s'ils ne sont pas accompagnés par un client régulier, ils doivent soit connaître le mot de passe ou user de **Baratin** auprès du portier. Donner les noms de quelques clients populaires augmente leurs chances, à moins qu'ils n'obtiennent une réussite critique ; ce résultat fait que le portier envoie un gang de brutes aux trousses des investigateurs après leur départ, pensant qu'ils sont de la police – ou pire.

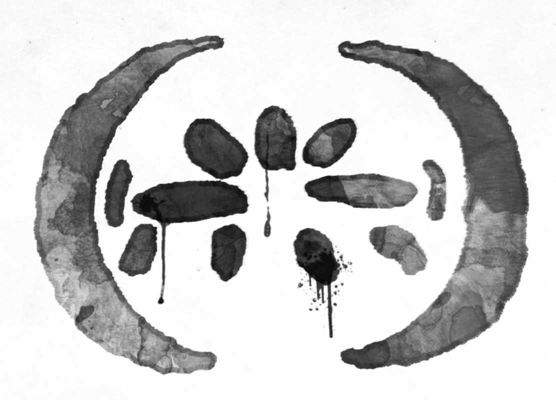


Le culte de la Langue Sanglante



(branche new-yorkaise)





Inspirations : James Bond, *Vivre et laisser mourir*, avec la joyeuse bande de Mister Big/Monsieur Grosbonnet.

La plupart des adorateurs sont des Kenyans résidant illégalement aux États-Unis grâce à de faux papiers américains. Au cours des deux dernières années, le recrutement du culte s'est étendu aux cercles les plus pervertis du demi-monde new-yorkais et la couleur de peau a cessé d'être une condition *sine qua non*. Le culte tire son nom de l'unique tentacule rouge sang qui tient lieu de visage au dieu, un avatar de Nyarlathotep.

Interactions avec les investigateurs

- **Stade neutre :** l'équipe des investigateurs loue une chambre dans Harlem, va dans les bars et autres.
- **Éveillent l'attention :** ils commencent à poser des questions sur Elias et/ou Carlyle, ils sont un peu trop insistants, ils viennent souvent dans les bars du culte.
- **Forment une menace :** ils sont victimes de symboles sur la porte de leur chambre, de cadavres d'animaux sur le pas de la porte, de coups de téléphone. Impression d'être observés.
- **Représentent un danger :** ils visitent la Boutique Ju-Ju, posent des questions très/trop précises sur le culte. Les voilà suivis ; puis, s'ils persistent, un investigateur isolé sera agressé dans une ruelle. D'abord pour lui faire peur, mais si cela ne suffit pas…

Les modes opératoires des cultistes, les marques qu'ils laissent sur leurs victimes et les armes utilisées peuvent mener un anthropologue sur la piste des tribus kényanes (prévoir une possible visite à l'Université de New York, département d'anthropologie, 44e av. ouest & 4e rue. Un spécialiste peut aussi probablement connaître un collègue à Arkham – Cowles, si vos investigateurs manquent d'inspiration).

Effectifs

- Mukunga, le grand prêtre (la brute futée)
- Silas, le vieux lieutenant
- La garde rapprochée : Hadiya (*le cadeau de Dieu* en kiswahili), Jabari (*le brave*) et Kilima (*la montagne*)
- Une cinquantaine d'adorateurs venant plus ou moins à chaque fois aux soirées rituelles
- Une centaine de petites mains et de guetteurs de tous âges payés à la course, au renseignement, dont une vingtaine véritablement actifs et prêts à s'introduire dans une chambre d'hôtel, par exemple, ou à en découdre dans une ruelle sombre.

Rites

Les tueurs de la Langue Sanglante utilisent généralement le pranga, un long couteau de brousse africain, mais les plus américanisés emploient parfois des armes à feu. Les bourreaux et assassins du culte arborent une coiffe hideuse qui orne leur front d'un tentacule rouge tortillant.

La cérémonie mensuelle

Même si le culte se réunit chaque semaine, les rites sacrificiels n'ont lieu qu'une fois par mois, au sous-sol de la Boutique Ju-Ju ; 2D20+10 adorateurs y participent. Les autres soirs de réunion servent à accueillir de nouveaux membres, faire le point sur les informations glanées en ville, communiquer les nouvelles actions effectuées par le culte kenyan via Ahja Singh, décharger et entreposer les marchandises réceptionnées en provenance de Mombasa, etc.

Les cérémonies mensuelles requièrent au moins deux victimes. Celles-ci sont généralement kidnappées quelque part dans Harlem, le jour même du sacrifice, et conduites à la boutique peu de temps avant le rituel. Si la victime s'avère être un investigateur, elle y est amenée plus tôt dans la journée, cachée dans une caisse. Les autres adorateurs commencent à arriver vers 1h du matin. La cérémonie débute à 1h30. L'arrivée des adorateurs par dizaines laisse bien sûr supposer qu'il existe d'autres pièces ou un sous-sol.

Les voisins pourraient renseigner les investigateurs (s'ils savent s'en faire des amis) sur les nuits de rituel ou leur téléphoner pour les prévenir de la venue de nombreuses personnes.

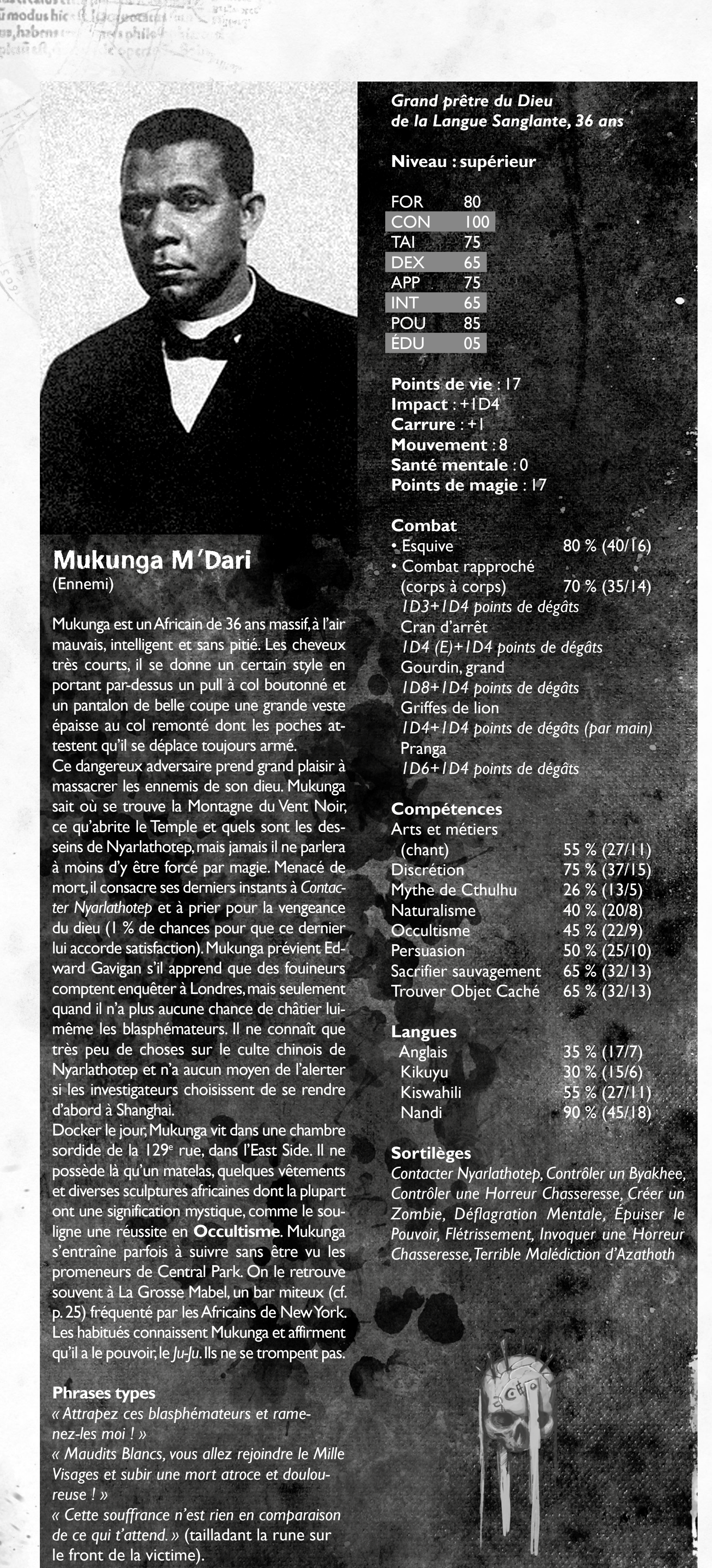
Aucun garde ne se tient dans la cour pendant les rites. La plupart des adorateurs arrivent entre 1 heure et 1h30 et il y a donc 75 % de chances pour que 1D6 d'entre eux arrivent derrière les investigateurs si ces derniers ont choisi cette plage pour pénétrer dans la boutique. Cette probabilité tombe à 10 % après 1h30.

Épuiser le Pouvoir

Coût : nombre de points de magie variable ; 1D8 points de Santé mentale
Temps d'incantation : instantané
Ce sortilège subtilise des points de magie à la cible. Il coûte 1D8 points de Santé mentale. Le sorcier effectue un test opposé de **POU** avec sa victime. S'il gagne, il lui vole 1D6 points de magie. Sinon, c'est lui qui perd 1D6 points au profit de sa cible.

Un pranga, l'arme rituelle du culte





Mukunga M'Dari

(Ennemi)

Mukunga est un Africain de 36 ans massif, à l'air mauvais, intelligent et sans pitié. Les cheveux très courts, il se donne un certain style en portant par-dessus un pull à col boutonné et un pantalon de belle coupe une grande veste épaisse au col remonté dont les poches attestent qu'il se déplace toujours armé.

Ce dangereux adversaire prend grand plaisir à massacrer les ennemis de son dieu. Mukunga sait où se trouve la Montagne du Vent Noir, ce qu'abrite le Temple et quels sont les desseins de Nyarlathotep, mais jamais il ne parlera à moins d'y être forcé par magie. Menacé de mort, il consacre ses derniers instants à *Contacter Nyarlathotep* et à prier pour la vengeance du dieu (1 % de chances pour que ce dernier lui accorde satisfaction). Mukunga prévient Edward Gavigan s'il apprend que des fouineurs comptent enquêter à Londres, mais seulement quand il n'a plus aucune chance de châtier lui-même les blasphémateurs. Il ne connaît que très peu de choses sur le culte chinois de Nyarlathotep et n'a aucun moyen de l'alerter si les investigateurs choisissent de se rendre d'abord à Shanghai.

Docker le jour, Mukunga vit dans une chambre sordide de la 129e rue, dans l'East Side. Il ne possède là qu'un matelas, quelques vêtements et diverses sculptures africaines dont la plupart ont une signification mystique, comme le souligne une réussite en **Occultisme**. Mukunga s'entraîne parfois à suivre sans être vu les promeneurs de Central Park. On le retrouve souvent à La Grosse Mabel, un bar miteux (cf. p. 25) fréquenté par les Africains de New York. Les habitués connaissent Mukunga et affirment qu'il a le pouvoir, le *Ju-Ju*. Ils ne se trompent pas.

Phrases types

« Attrapez ces blasphémateurs et ramenez-les moi ! »

« Maudits Blancs, vous allez rejoindre le Mille Visages et subir une mort atroce et douloureuse ! »

« Cette souffrance n'est rien en comparaison de ce qui t'attend. » (tailladant la rune sur le front de la victime).

Grand prêtre du Dieu de la Langue Sanglante, 36 ans

Niveau : supérieur

FOR	80
CON	100
TAI	75
DEX	65
APP	75
INT	65
POU	85
ÉDU	05

Points de vie : 17
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 17

Combat

• Esquive	80 % (40/16)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3+1D4 points de dégâts*	70 % (35/14)
Cran d'arrêt *1D4 (E)+1D4 points de dégâts*	
Gourdin, grand *1D8+1D4 points de dégâts*	
Griffes de lion *1D4+1D4 points de dégâts (par main)*	
Pranga *1D6+1D4 points de dégâts*	

Compétences

Arts et métiers (chant)	55 % (27/11)
Discrétion	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	26 % (13/5)
Naturalisme	40 % (20/8)
Occultisme	45 % (22/9)
Persuasion	50 % (25/10)
Sacrifier sauvagement	65 % (32/13)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Langues

Anglais	35 % (17/7)
Kikuyu	30 % (15/6)
Kiswahili	55 % (27/11)
Nandi	90 % (45/18)

Sortilèges

Contacter Nyarlathotep, Contrôler un Byakhee, Contrôler une Horreur Chasseresse, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse, Terrible Malédiction d'Azathoth

Lorsque les adorateurs pénètrent dans le couloir en sous-sol, ils ôtent leurs vêtements et revêtent les affreuses coiffes du culte. Ils chantent et dansent pendant des heures, jusqu'à ce que Mukunga juge leur frénésie suffisante. Il grave alors la rune du culte sur le front des victimes et prononce une incantation où résonne distinctement le nom de Nyarlathotep. Les victimes sont alors poussées, hurlantes, vers le puits du chakota tandis que la dalle est soulevée. De temps à autre, afin de prouver sa foi, un membre du culte s'y précipite avec elles de son propre chef.

Pour les rites, le grand prêtre Mukunga porte la robe de plumes. Il utilise les griffes de lion pour marquer les victimes de la rune du culte. Il s'en sert aussi comme arme si les investigateurs interrompent le rite. Si la force brute ne suffit pas à tuer ou capturer les intrus, Mukunga invoque alors une horreur chasseresse (il est le seul à pouvoir le faire et il ne peut en invoquer qu'une par nuit).

Dans le brouhaha et l'exultation des rites, les investigateurs qui entrouvrent la porte de la salle des sacrifices pour jeter un coup d'œil passent inaperçus. Même s'ils ouvrent complètement, il faudra 1D3 minutes pour qu'on les remarque.

Comme on peut l'imaginer, le culte n'apprécie pas les intrus et tous les adorateurs ne manquent pas de se lancer à la poursuite des importuns afin de les capturer et de les sacrifier à leur dieu infâme. Aucune arme ne se trouve dans la salle des sacrifices et les poursuivants ne prennent pas le temps de fouiller dans leurs vêtements pour sortir les leurs. En revanche, si la chasse continue jusqu'à la boutique, ils se saisissent des lances, coutelas et gourdins en exposition. Cette course infernale peut se prolonger jusqu'à la capture ou la mort des investigateurs, à moins que ces derniers ne sèment leurs poursuivants. Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas qu'une horde hurlante de nudistes en armes, lancée à la poursuite de parfaits gentlemen, ne peut manquer d'attirer l'attention de la police sur Lenox avenue.

Lieux de rencontre

Les membres du culte rôdent principalement dans Harlem, autour de Lenox avenue. Mais en cas de soupçons sur les investigateurs, ils peuvent les suivre dans les environs, généralement en transports en commun ou alors avec un taxi par exemple, outil de travail d'un membre du culte.

Petits restaurants et gargotes à bas prix, en swahili : *mkahawa* et *hoteli*.

La garde rapprochée de Mukunga

Sûr de lui, Mukunga se déplace seul, mais ces trois tristes sires constituent ses hommes de main en titre, pour les besognes de confiance pour lesquelles il n'a pas de temps à consacrer en dehors de ses trafics et tournées des quartiers. Ils sont là pour donner du fil à retordre à des investigateurs trop confiants. Coupe courte, mal fagotés sous leurs longs manteaux aux bords usés et toujours armés.



Hadiya

Homme de main illuminé, 25 ans

« Le cadeau de Dieu ». Kényan aux yeux un peu trop écarquillés pour être honnête, parle très mal anglais, nerveux. Il reste en retrait jusqu'à ce que la situation dégénère.

Niveau : ordinaire

FOR	70
CON	80
TAI	70
DEX	80
APP	50
INT	65
POU	60
ÉDU	5

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 12

Combat
- Esquive 65 % (32/13)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3+1D4 points de dégâts
  Pranga
  1D6+1D4 points de dégâts

Compétences
Agir de façon irascible et violente 70 % (35/14)
Baratin 45 % (22/9)
Crédit 25 % (12/5)
Occultisme 10 % (5/2)
Persuasion 60 % (30/12)
Trouver Objet Caché 35 % (17/7)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Kikuyu 50 % (25/10)
Kiswahili 40 % (20/8)
Nandi 40 % (20/8)



Jabari

Le futé du trio, 32 ans

« Le brave ». Depuis bien des années au service de Mukunga. Vicieux, il ne se portera au combat que s'il est convaincu d'avoir le dessus. C'est à lui que sont confiées les basses besognes du culte.

Niveau : ordinaire

FOR	70
CON	65
TAI	70
DEX	80
APP	50
INT	70
POU	60
ÉDU	30

Points de vie : 13
Impact :+1D4
Carrure :+1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 12

Combat
- Esquive 55 % (27/11)
- Combat à distance (armes de poing) 60 % (30/12)
  Revolver cal. 22
  1D6 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
  1D3+1D4 points de dégâts
  Pranga
  1D6+1D4 points de dégâts

Compétences
Conduite 35 % (17/7)
Crochetage 50 % (25/10)
Discrétion 60 % (30/12)
Obéir à Mukunga 70 % (35/14)
Occultisme 25 % (12/5)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Kikuyu 60 % (30/12)
Kiswahili 30 % (15/6)
Nandi 30 % (15/6)



Kilima

Épais ou pas, c'est une brute, 26 ans

« La montagne ». Kényan souvent imbibé, affublé d'une vilaine cicatrice de la joue droite, à la commissure des lèvres. Ne parle quasiment pas, mais seconde Jabari avec force.

Niveau : supérieur

FOR	90
CON	80
TAI	90
DEX	55
APP	30
INT	15
POU	50
ÉDU	5

Points de vie : 17
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat
- Esquive 75 % (37/15)
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3+1D6 points de dégâts
  Pranga
  1D6+1D6 points de dégâts

Compétences
Avalanche de phalanges 70 % (35/14)
Conduite 35 % (17/7)

Langues
Kikuyu 40 % (20/8)
Kiswahili 20 % (10/4)
Nandi 20 % (10/4)



Adorateurs du Culte de la Langue Sanglante

(Figurants)

Ces adorateurs sont ceux qui pourront être trouvés dans la Boutique Ju-Ju ou serviront à égayer la vie de vos investigateurs à tout autre moment opportun. La majorité du temps en situation irrégulière, ils évitent les forces de police ou essaieront toujours de disparaître avant leur arrivée. Il en existe de trois types :

L'invité aux soirées mensuelles

Au fait de quelques secrets, 35 ans

Niveau : supérieur

FOR	60
CON	35
TAI	65
DEX	50
APP	40
INT	60
POU	35
ÉDU	5

Points de vie : 10
Impact : +1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 7

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat à distance (armes de poing) 25 % (12/5)
  Revolver cal. 22
  1D6 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3+1D4 points de dégâts
  Pranga
  1D6+1D4 points de dégâts

Compétences
Conduite 35 % (17/7)
Discrétion 50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)
Occultisme 10 % (5/2)
Protéger la Langue Sanglante 70 % (35/14)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Kikuyu 60 % (30/12)
Kiswahili 50 % (25/10)
Nandi 30 % (15/6)

Le guetteur

Observer ou fuir, 35 ans

FOR	55
CON	60
TAI	60
DEX	50
APP	65
INT	75
POU	55
ÉDU	10

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 11

Combat
- Esquive 55 % (27/11)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts
  Pranga
  1D6 points de dégâts

Compétences
Crochetage 40 % (20/8)
Discrétion 60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)
Trouver Objet Caché 60 % (30/12)
Voir sans être vu 60 % (30/12)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Kikuyu 60 % (30/12)
Kiswahili 50 % (25/10)
Nandi 30 % (15/6)

La petite main

Petite frappe sans trop de convictions

FOR	60
CON	40
TAI	70
DEX	60
APP	50
INT	55
POU	30
ÉDU	5

Points de vie : 11
Impact : + 1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 6

Combat
- Esquive 60 % (30/12)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3+1D4 points de dégâts
  Coupe-choux
  1D4 (E)+1D4 points de dégâts

Compétences
Discrétion 40 % (20/8)
Harceler et provoquer 60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)

Langues
Anglais 20 % (10/4)
Kikuyu 50 % (25/10)
Kiswahili 40 % (20/8)
Nandi 20 % (10/4)

La Boutique Ju-Ju

[Prononciation : *Djou-Djou*]

1, Ransom court, dans Harlem, croisement de la 137e rue est & Lenox avenue

Quartier général du culte, dans une échoppe de bibelots africains tenue par Silas N'Kwane. Le sous-sol du magasin a été agrandi pour servir de temple (voir le paragraphe qui lui est consacré, p. 48).

L'Ugali Palace

Ouvert jour et nuit. 360, Lenox avenue

« Restaurant » typiquement crapoteux (murs, sol, vaisselle) rassemblant une majorité de Noirs ou métis. Souvent bondé, on en ressort avec une bonne odeur de friture imprégnant les vêtements.

On y mange les fameux *stews* (ragoûts aux haricots où trempent des morceaux indéterminés de viande : mouton et chèvre, ou poulet et bœuf) ainsi que le *nyama choma* (viande de chèvre grillée). En accompagnement, de l'*ugali*, une

sorte de porridge de mil ou maïs concassé, très ferme et sans saveur. On pourra passer aux *mandaazis* (beignets) baignant dans l'huile, aux épis de maïs grillés ou à l'igname frite, aux *sambusas* (samosas, beignets frits). Le tout arrosé d'eau au goût particulier ou de bière blonde fadasse et tiède (il faut être un habitué pour en obtenir, en raison de la prohibition).

Furaha (« *Joyeuse* », en kiswahili) est la tenancière des lieux, au tablier plus que douteux. Parle tout le temps, souvent à elle-même. La nourriture est passable, sans plus, mais demande un estomac un peu entraîné. Pas particulièrement sympathique. Ne sait pas grand-chose du culte, tout comme ses serveuses. La cinquantaine, bien tassée, comme son anatomie.

Peu d'informations à glaner (quand les clients kenyans se sentent observés, ils changent de langue). Par contre, bon endroit pour prendre en filature des membres de la communauté kényane.

La Grosse Mabel

Ouvert jour et nuit. 139e rue & 6e avenue

Rade mal famé de Harlem où l'on joue au billard, tout en se désaltérant avec quelque alcool frelaté et en fumant une Old Gold ou une Raleigh. Peu de Blancs, mais ils sont bien accueillis.

Bahatisha (« *Saisir sa chance* », en kiswahili) est le gérant de l'affaire. Sympathique, sans plus. On ne fiche pas le grabuge dans son bar, quelle que soit sa couleur. Il a une batte sous le comptoir. Sait que des membres du culte fréquentent son établissement. Si une bagarre débute, il ne prend pas parti, sauf pour un/des membres du culte, faisant preuve alors d'une exubérante mauvaise foi. Un grand et sec Kényan d'une trentaine d'années avec la mâchoire quelque peu de travers.

C'est l'endroit rêvé pour écouter des conversations (si l'on comprend) ou partir en filature. 50 % de chances, chaque soir, qu'un membre du culte y vienne.

Le Victoria's Jazz Club

Ouvert de nuit. Au n° 8, 132e rue ouest

Restaurant un peu chic puis club de jazz dans la soirée, le Victoria's est tenu depuis bon nombre d'années par un couple avenant et tout de suite sympathique : Malaïka (« *Ange* », en kiswahili) et Mbogo (« *La fille du guerrier* », en kikuyu) depuis bon nombre d'années. Les patrons peuvent d'ailleurs se targuer d'avoir su profiter de la vague de l'animation nocturne du quartier avec, à leur actif, quelques musiciens de passage et de renom.

Côté restaurant, dans une grande salle pleine de tables rondes avec une scène couvrant le mur du fond, on se devra de mentionner l'excellent *irio kikuyu* (plat très populaire à base de pois, pommes de terre, maïs et parfois de bananes vertes) façon « Mama Victoria », ou encore le *mukimo*, lorsque le tout est écrasé en purée. On pourra aussi se laisser tenter par le *Kuku wa Kupaka*, poulet au lait de coco, le tout arrosé d'un thé aromatisé. On passera sur les poissons et crustacés (requin, espadon et barracuda grillés, langouste et crabe) ; et, pour la fine bouche, papayes, mangues, ananas, bananes et autres fruits de la passion ou pastèques. Le tout accompagné au piano.

La clientèle, plutôt mixte, peut alors se régaler du jazz club qui débute alors que les lumières se baissent et se braquent sur la scène.

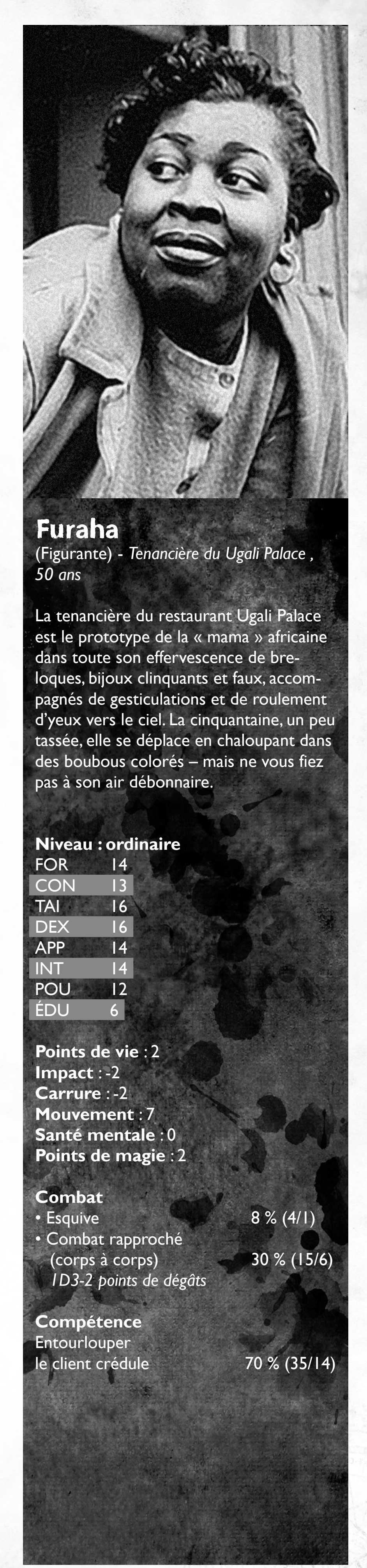
Malaïka et Mbogo sont très impliqués dans le culte, récupérant des informations glanées de-ci de-là par les charmantes serveuses ou alors dissimulant des personnes ou diverses activités. Leur poser des questions est une terrible méprise…

Relations avec les autres cultes

Lien avec le culte de Nairobi : Mukunga, qui est un lieutenant de M'Weru, câble en cas de gros soucis auprès de sa maîtresse au Kenya.

Il lui arrive aussi d'envoyer des objets d'art trouvés aux États-Unis par Emerson Import jusqu'à Ahja Singh, ou bien de recevoir des objets pour le sous-sol de la boutique ou pour la communauté grandissante de New-York. Les échanges avec d'autres cultes (comme pour le bol de cuivre poli) restent exceptionnels.

La Langue Sanglante de New York n'entretient aucun rapport fréquent avec les autres courants des cultes liés à Nyarlathotep, car il s'agit d'une petite officine comme il en existe d'autres à travers le monde. Il arrive cependant à l'occasion que des collaborations se produisent, comme l'information de l'arrivée de Jackson Elias à New York.



Furaha

(Figurante) - *Tenancière du Ugali Palace , 50 ans*

La tenancière du restaurant Ugali Palace est le prototype de la « mama » africaine dans toute son effervescence de breloques, bijoux clinquants et faux, accompagnés de gesticulations et de roulement d'yeux vers le ciel. La cinquantaine, un peu tassée, elle se déplace en chaloupant dans des boubous colorés – mais ne vous fiez pas à son air débonnaire.

Niveau : ordinaire

FOR	14
CON	13
TAI	16
DEX	16
APP	14
INT	14
POU	12
ÉDU	6

Points de vie : 2
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 2

Combat
- Esquive 8 % (4/1)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3-2 points de dégâts

Compétence
Entourlouper le client crédule 70 % (35/14)



Bahatisha

(Figurant) - *30 ans*

Gérant du bar La Grosse Mabel, noir trentenaire, grand et sec, portant un éternel tricot de corps un peu douteux. Rasé tout autour du crâne, son nez cassé et ses quelques dents ébréchées complètent le tableau et font de lui un homme assez peu avenant.

Niveau : ordinaire

FOR	75
CON	70
TAI	75
DEX	60
APP	60
INT	50
POU	30
ÉDU	40

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 30
Points de magie : 6

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Batte de base-ball
  1D8+1D4 points de dégâts

Compétences
Discrétion 20 % (10/4)
Interrompre tout grabuge 75 % (37/15)
Occultisme 5 % (2/1)

Langues
Anglais 40 % (20/8)
Kikuyu 60 % (30/12)
Kiswahili 50 % (25/10)
Nandi 30 % (15/6)

Malaïka et Mbogo

(Figurants)
Couple de noirs d'une petite quarantaine d'années à la tête du Victoria's Jazz Club, uni pour le meilleur…
À la mode, elle porte les tenues près du corps, le bibi et le fume-cigarette ; lui, c'est le smoking, les chaussures bicolores et le sourire aussi charmeur que resplendissant.

Malaïka

Gérante du Victoria's Jazz Club, 40 ans

Niveau : ordinaire

FOR	65
CON	80
TAI	60
DEX	90
APP	75
INT	90
POU	60
ÉDU	80

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 12

Combat
- Esquive 45 % (22/9)

Compétence
Cacher son jeu derrière des nuits festives 65 % (32/13)

Mbogo

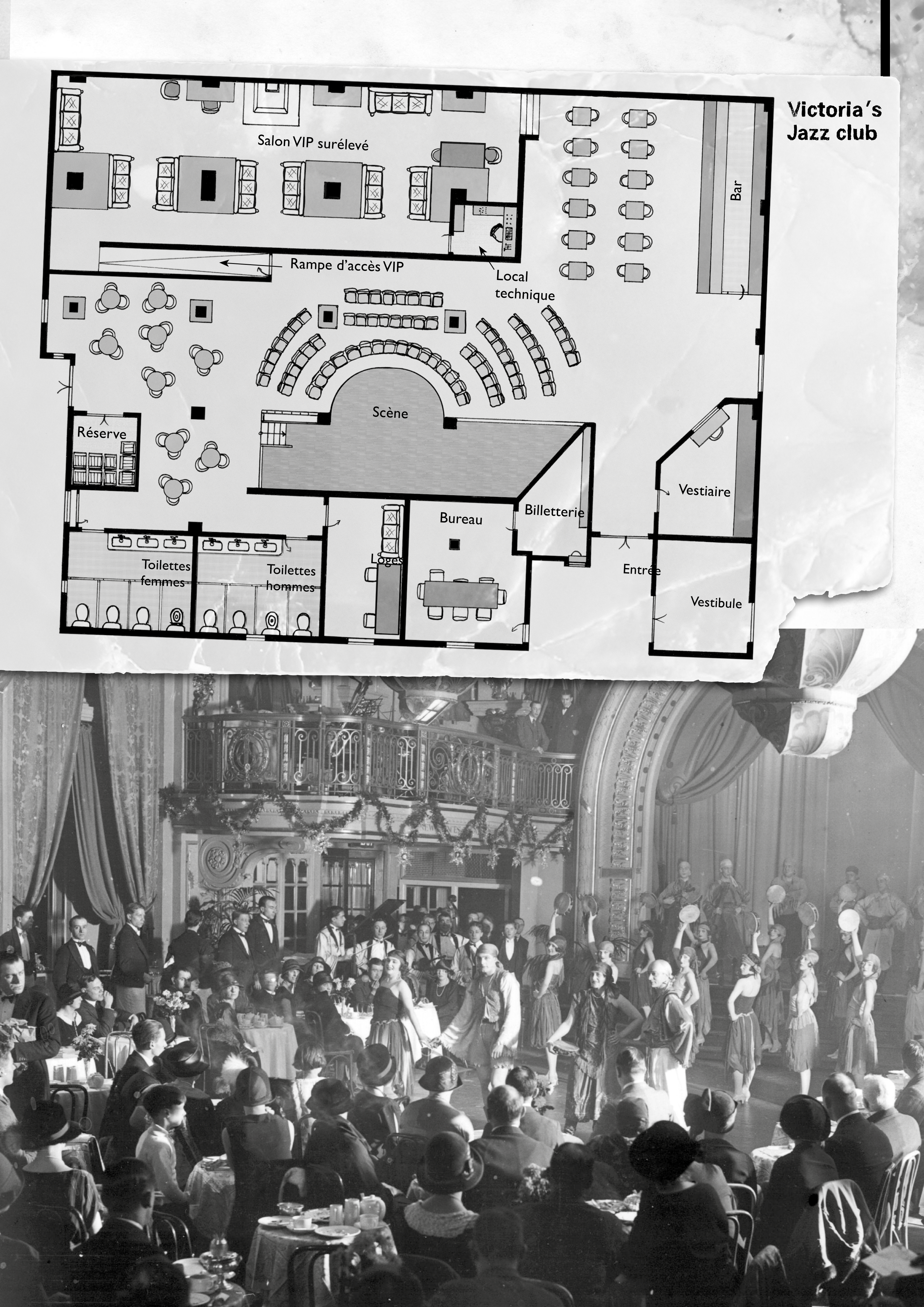
Gérant du Victoria's Jazz Club, 40 ans

FOR	75
CON	90
TAI	55
DEX	55
APP	65
INT	70
POU	50
ÉDU	5

Points de vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat
- Esquive 27 % (13/5)

Compétence
Cacher son jeu derrièr des nuits festives 65 % (32/13)


Victoria's Jazz club
Salon VIP surélevé
Bar
Rampe d'accès VIP
Local technique
Scène
Réserve
Vestiaire
Billetterie
Bureau
Toilettes femmes
Toilettes hommes
Loges
Entrée
Vestibule



Les pistes principales de ce chapitre

Références	Dénomination	Origine
Pistes et indices new-yorkais		
ADJ-NY-01	Lettre Faraz Najir à Roger Carlyle	Chambre 410
ADJ-NY-02	Carte de visite de la Fondation Penhew	Chambre 410
ADJ-NY-03	Boîte d'allumettes	Chambre 410
ADJ-NY-04	Photographie d'un yacht (la Dame en Noir)	Chambre 410
ADJ-NY-05	Carte de visite de Emerson Import	Chambre 410
ADJ-NY-06	Lettre de Miriam Atwright à Elias	Chambre 410
ADJ-NY-07	Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles	Chambre 410
ADJ-NY-08	Marque sur le front d'Elias	Chambre 410
ADJ-NY-09	Courrier d'Arthur Emerson	Hôtel Chelsea
ADJ-NY-10	Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington	J. Kensington
—	Entretien	Lt. Martin Poole
ADJ-NY-11	Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington
ADJ-NY-12	Notes écrites par Jackson Elias à Londres	J. Kensington
—	Entretien J. Kensington	J. Kensington
ADJ-NY-13	Extrait de « La vie d'un Dieu »	Coffre de Carlyle
—	Surveillance Erica Carlyle	Victoria Post
—	Entretien Erica Carlyle	Erica Carlyle
ADJ-NY-14	Mot du Dr. Robert Huston	Boutique Ju-Ju
ADJ-NY-15	Principaux points de la récente conférence de Cowles	Presse, A. Cowles
ADJ-NY-16	Diapositives surexposées d'un étrange monolithe	A. Cowles
—	Entretien A. Cowles	A. Cowles
ADJ-NY-17	Extrait des registres d'Emerson Import	Emerson Import Kenya : Ahja Singh (Mombasa)
—	Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
—	Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
ADJ-NY-18	Le dossier Roger Carlyle	Dossiers du Dr Huston
ADJ-NY-19 à 25	8 assassinats liés à la Langue Sanglante	Presse
ADJ-NY-26	Meurtre d'Elias	Presse
—	Surveillance boutique Ju-Ju	Boutique Ju-Ju
—	Surveillance Silas N'Kwane	Silas N'Kwane
—	Surveillance Mukunga M'Dari	Mukunga M'Dari
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)



Mène à	Importance
Égypte : Le Caire, Faraz Najir	Haute
Londres : Edward Gavigan	Haute
Shanghai : Bar du Tigre Trébuchant	Haute
Shanghai : Navire, la Dame noire	Haute
Emerson Import et Silas N'Kwane	Haute
Miriam Atwright, Contact d'Elias à Harvard	Secondaire
Professeur Antony Cowles, Culte des Ténèbres	Haute
Culte de la Langue Sanglante ; Kenya : Culte de la Langue Sanglante	Haute
Arthur Emerson, Emerson Import	Secondaire
Kenya : Expédition Carlyle	Haute
Dr Mordecai Lemming, 8 meurtres similaires	Secondaire
Kenya : Sam Mariga, gare, Johnstone Kenyatta, Lt Mark Selkirk, Nails Nelson, Dieu du Vent Noir, Montagne du Vent Noir, Langue Sanglante ; Hong Kong : Jack Brady	Haute
Londres : Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle	Haute
Londres : Inspecteur Barrington, Mickey Mahoney (le Scoop), Edward Gavigan, Télégramme d'Elias ; Hong Kong : Télégramme d'Elias	Haute
—	Facultatif
Erica Carlyle	Secondaire
Roger Carlyle, Dr Robert Huston, Hypathia Masters, Jack « Brass » Brady	Secondaire
Australie : Ayers Rock, Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables	Haute
Australie : Culte de la Chauve-souris, ruines de l'Australie Occidentale, etc.	Secondaire
Australie : Arthur MacWhirr à Port Hedland, environs de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Australie : Pr. David Dodge, à Sydney	Secondaire
Boutique Ju-Ju ;	Haute
La boutique Ju-Ju, Silas N'Kwane ; Kenya : Ahja Singh (Mombasa)	Haute
	Haute
Roger Carlyle, M'Weru	Secondaire
—	Facultatif
Prospero Press, Lt Martin Poole	Secondaire
Silas N'Kwane, Mukunga M'Dari, cérémonie du culte	Secondaire
La Grosse Mabel	Secondaire
La Grosse Mabel, Boutique Ju-Ju	Secondaire
Livraisons à la Boutique Ju-Ju, Silas N'Kwane, Emerson Import	Haute

L`aventure



Où les investigateurs apprennent ce qui est arrivé à l'expédition Carlyle et comprennent que ce massacre n'est peut-être que l'arbre qui cache la forêt.



En quelques mots

À New York, les investigateurs apprennent la mort de Jackson Elias, assassiné dans sa chambre d'hôtel **le 15 janvier 1925**. Il enquêtait sur l'expédition Carlyle dont les membres ont été massacrés quelques années plus tôt au Kenya. Engagés pour enquêter sur la mort présumée de Roger Carlyle ou liés d'amitié avec Jackson Elias, les investigateurs vont se lancer sur la piste de l'expédition disparue. Les documents dont ils disposent vont les guider vers Erica Carlyle et l'éditeur d'Elias. En enquêtant un peu, ils vont remonter la piste de Silas N'Kwane et être confrontés au culte new-yorkais de la Langue Sanglante.

Enjeux

- **Entrer de plain-pied dans l'aventure :** Le plus vite possible ! Le 15 janvier 1925, les investigateurs sont prévenus de l'arrivée d'Elias qui leur donne rendez-vous à l'hôtel Chelsea. L'arrivée sur les lieux avant la police leur permettra d'obtenir de précieux indices.
- **Se renseigner sur l'expédition Carlyle** : Les investigateurs apprendront quels étaient les membres de l'expédition, le trajet effectué, les événements survenus lors de l'expédition et ceux qui se sont déroulés après le massacre de ses membres.
- **Examiner la chambre d'hôtel d'Elias :** Une fouille de la chambre où a été assassiné Elias fournira les premiers indices de la campagne aux investigateurs. Ils permettront de lancer les premières réflexions conduisant à se rendre dans les pays où les cultes de Nyarlathotep officient.
- **Rencontrer Jonah Kensington** : La rencontre avec l'éditeur de Jackson Elias donnera aux investigateurs accès à ses nombreuses notes. Elles leur fourniront des indices et des pistes supplémentaires.
- **Obtenir un entretien avec Erica Carlyle** : Un entretien avec la sœur de Roger permet d'en apprendre un peu plus sur l'expédition et ses membres. De plus, si les investigateurs ont accès à sa bibliothèque, ils pourront récupérer quelques ouvrages du Mythe.
- **Visiter la Boutique Ju-Ju** : Une visite dans la boutique confrontera les investigateurs avec le Culte new-yorkais de la Langue Sanglante. Cette rencontre marquera le début des hostilités entre les investigateurs et les cultes liés à Nyarlathotep.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'Aplomb.
- Si les investigateurs se rendent à la Boutique Ju-Ju et assistent à la cérémonie mensuelle, ils acquièrent 5 points en **Mythe de Cthulhu** (ou 1 point de **Mythe de Cthulhu** s'ils en ont déjà obtenus lors de précédentes aventures).
- Une confrontation se terminant par la destruction de la branche new-yorkaise de la Langue Sanglante dans la Boutique Ju-Ju va leur valoir des tas d'ennemis dès maintenant mais, surtout, ils auront besoin de regagner :

  - Si le test d'INT est réussi : la moitié des points de Santé mentale perdus durant ce chapitre.

  - Si le test d'INT est un échec : 1D10 points de Santé mentale à concurrence de la moitié des points de Santé mentale perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs sont passés à côté de la piste de la Boutique Ju-Ju et n'ont pas mis un terme aux agissements du Culte new-yorkais de la Langue Sanglante, ils ne récupèrent pas de points de Santé mentale.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Investigation	5/5
Action	1/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5

Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	3 à 5
Époque	années 1920
Type de personnages	tout type

À l'affiche

Jackson Elias

Ami ou connaissance des investigateurs, il les contacte pour les prévenir de sa venue à New York et de ses recherches sur l'expédition Carlyle. Il est assassiné avant de pouvoir s'entretenir avec eux.

Jonah Kensington

Propriétaire des éditions Prospero Press et éditeur de Jackson Elias. Il conserve notes et correspondance sur ses dernières recherches.

Erica Carlyle

Sœur de Roger Carlyle et unique héritière de la fortune Carlyle. Peu convaincue par la fin officielle de l'enquête, elle a depuis d'autres problèmes à traiter et sera difficile à contacter.

Mukunga

Ce sorcier est le dirigeant du Culte de la Langue Sanglante à New York. Il est la cible la plus évidente des investigateurs, mais son exécution demandera beaucoup, beaucoup de prudence.

Silas N'Kwane

Propriétaire de la Boutique Ju-Ju dont les sous-sols abritent les locaux du Culte de la Langue Sanglante de New York.

Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle

Il est tout à fait normal que la plupart, voire l'ensemble des investigateurs aient entendu parler de l'expédition. En effet, celle-ci a fait l'objet de très nombreuses publications, d'abord confidentielles au sein des milieux universitaires dans les premiers mois de son organisation, puis c'est toute la presse américaine et plus particulièrement new-yorkaise qui s'est fait le relais des aventures de l'expédition. Le paroxysme médiatique est atteint avec la révélation de la disparition puis le feuilleton des découvertes funestes jusqu'à l'annonce officielle de la mort des protagonistes.

Les investigateurs ne rencontreront aucune difficulté pour retrouver soit dans des bibliothèques, soit dans leurs archives personnelles, un certain nombre d'articles relatant les différentes étapes de l'expédition.

La deuxième source d'information sera principalement Jackson Elias, non pas directement mais à travers l'ensemble des importantes notes qu'il a pu accumuler au cours des derniers mois. Ces notes, bien que volumineuses et déjà précises, ne permettent cependant pas de rentrer dans l'horreur réelle de l'histoire de l'expédition et vont immédiatement plonger les investigateurs dans un dilemme quant à la direction à choisir. Plusieurs options se présenteront à eux et il ne sera pas question de se séparer pour suivre des pistes différentes, à cause des contingences liées aux voyages intercontinentaux.

La dernière source d'information est Erica Carlyle, plus difficile à approcher car mieux protégée. Il faudra déployer une grande imagination et des trésors de persévérance pour obtenir des détails – mais le jeu en vaut véritablement la chandelle.

Rappel chronologique

Après quelques semaines de battage médiatique, l'expédition quitte New York le 5 avril 1919 et fait route pour l'Angleterre.

À la poursuite de Jackson Elias

Dans ce tout premier chapitre, il y a pléthore d'éléments pour suivre les traces de Jackson Elias – même s'il vient d'arriver à New York pour y trouver la mort.

La chambre d'hôtel ne sera qu'une mise en bouche avant de pouvoir décortiquer les notes abondantes, mais frustrantes, disponibles chez Kensington. Dans tous les cas, les investigateurs doivent passer par Kensington, ce qui démultipliera les pistes et fournira les premiers éléments de réflexion conduisant à se rendre dans d'autres pays : Royaume-Uni, Égypte, Kenya, Australie ou bien encore Chine.

Rappel chronologique

Elias quitte l'Amérique le 25 juin 1924 pour un périple à destination de Nairobi sur les traces de l'expédition Carlyle, qui lui fera finalement faire le tour du monde. Il reviendra le 13 janvier 1925, juste le temps d'être repéré et de se faire assassiner le 15.

Démarrer les Masques

Tout est expliqué dans le **livret 1 - Introduction**, partie *Impliquer les investigateurs*, p. 18.

Le principe étant d'amener le groupe d'investigateurs devant la porte de la chambre 410 de l'hôtel Chelsea aux alentours temporels du drame qui va frapper Jackson Elias.



Action !

La campagne est véritablement lancée le 15 janvier 1925, quand Elias invite les investigateurs à le rejoindre à l'hôtel Chelsea, chambre 410, à 20 heures.



La chambre 410

L'hôtel Chelsea

Manhattan, n° 222, 23e rue ouest, entre la 7e & 8e avenue

10 étages, 97 chambres.

Achevé en 1883, l'hôtel Chelsea, ce grand bâtiment de briques rouges, devient un hôtel au début du XXe siècle après avoir été une coopérative d'habitation privée. Il deviendra ensuite le haut lieu de rencontre du showbiz new-yorkais, avant que le point d'ancrage de celui-ci ne se déplace vers Broadway.

Derrière une devanture caractérisée par ses balcons en fer forgé, le hall mène vers un puits de lumière central dans lequel grimpe un escalier en colimaçon à angle droit. Les couloirs qui rayonnent à chaque étage sont isolés du centre par des portes à double battant vitrées. Dans les chambres, derrières les fenêtres à guillotine, on trouve cette odeur caractéristique de renfermé, de moisi, ce remugle propre aux vieux bâtiments, imprégné dans les dessus-de-lit râpés et les murs défraîchis.

Gérant : Winston Bard, la quarantaine, sympathique et discret.

Personnel : aucun de nuit hormis Winston ou un réceptionniste ; personnel de ménage ou autres réparateurs dans la journée.

Inspiration : là où vit Léon, dans le film de Luc Besson.

Conseil : si une poursuite s'engage, il y a de la place pour courir dans les escaliers ou dans les couloirs (la plupart étant sans issue). Par contre, aucune petite ruelle sur les côtés, les autres bâtiments collent l'hôtel. Pour les chambres et les couloirs ne donnant pas sur la rue mais sur la grande cour intérieure du pâté de maison (ce qui est le cas de la 410), deux escaliers en fer situés à un tiers de chaque extrémité longent toute la façade de haut en bas. On aboutit donc dans la cour où l'on peut se garer, en entrant par l'un des deux passages donnant sur la rue de derrière (la 22e).

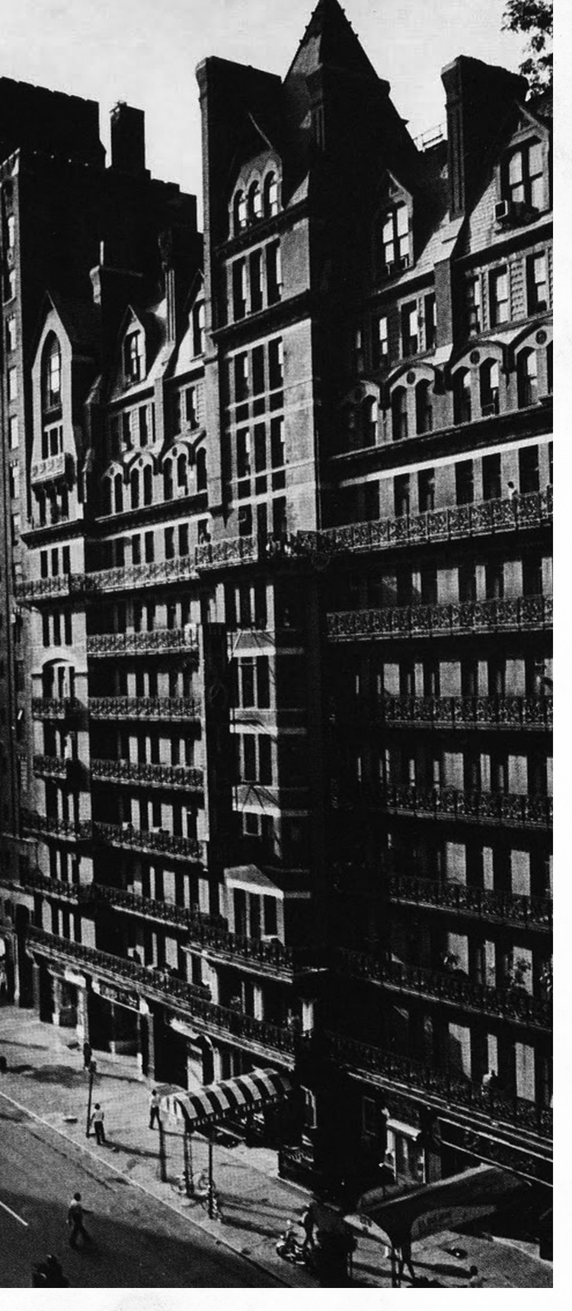
La chambre

À l'hôtel Chelsea, qui frappe à la porte n'obtient pas de réponse. Jackson Elias se trouve bien à l'intérieur, mais il vient d'être éventré par trois adorateurs de la Langue Sanglante. L'un des adeptes monte encore la garde près de la porte pour prévenir toute entrée inopinée tandis que les autres fouillent la pièce. Ils sont tous armés d'un pranga, l'arme rituelle du culte. Deux d'entre eux sont des Kenyans, le troisième est un New-Yorkais blanc, cocaïnomane. Son entraînement martial laisse à désirer, mais il est le seul à parler correctement l'anglais. Tous trois portent l'horrible coiffe cérémonielle du culte et des costumes élimés.

Tout dépend à présent de ce que font les investigateurs :

- S'ils écoutent à la porte avant de frapper, ils ont les chances standard d'entendre les tueurs passant la pièce au peigne fin.
- S'ils essaient d'ouvrir la porte, ils s'aperçoivent qu'elle est fermée à clé. S'ils écoutent, ils n'entendent des bruits furtifs que si les tueurs ratent leurs tests de **Discrétion**.


HOTEL
CHELSEA



- Si les investigateurs tentent d'enfoncer la porte, deux d'entre eux peuvent combiner leur **efforts** pour venir à bout du battant, ce qui arrive s'ils réussissent un jet en opposition contre une résistance de 125 (rappel : lorsqu'un investigateur en aide un autre, il soustrait le score de sa caractéristique à celui de la cible).
- Si les investigateurs parviennent à pénétrer dans la pièce quinze minutes au plus après leur arrivée à l'hôtel, les tueurs les attaquent mais ne cherchent, en fait, qu'à protéger leur fuite par la fenêtre et l'escalier de secours. Un adorateur encerclé se bat jusqu'à la mort, l'inconscience ou l'immobilisation par prise de **Combat rapproché (corps à corps)** ou autre. Ceux qui parviennent à s'enfuir par l'escalier de secours s'engouffrent dans une voiture de tourisme Hudson, modèle 1915, immatriculée NYL7 à New York.
- Si les investigateurs entrent dans la pièce 16 à 20 minutes après leur arrivée, les tueurs sont en train de partir par l'escalier de secours. Les adorateurs mettent chacun une minute pour descendre cet échafaudage étroit et branlant. Une minute s'écoule entre l'arrivée d'un adorateur dans la rue et le départ d'un autre de la chambre. L'escalier de secours ne peut supporter plus de 150 points de TAI à la fois. Si cette limite est dépassée, il s'effondre, ce qui inflige 2D6 points de dommages à ceux qui l'empruntaient.
- Si les investigateurs pénètrent dans la pièce dans les 21-25 minutes, ils voient les tueurs courir dans la rue vers leur voiture. Dans ce cas, deux des sept documents-indices se trouvent encore dans la pièce (à votre convenance). À cette distance, un coup de pistolet ne peut que se perdre dans la nuit.
- Si les investigateurs laissent passer 25 minutes avant d'entrer dans la chambre 410, ils trouvent le cadavre de Jackson Elias, ses vêtements et ses bagages. Vous pouvez décider de laisser deux documents de votre choix dans la pièce.
- Si les investigateurs décident de quitter l'hôtel puisque personne ne répond chambre 410, ils apprennent le meurtre par les journaux du lendemain. Des obsèques civiles doivent avoir lieu le jour suivant. S'ils se rendent à l'enterrement, une seule autre personne y assiste (à part les journalistes) : Jonah Kensington, qui peut leur remettre deux indices au choix.

S'ils arrivent à entrer, les investigateurs vont se retrouver confrontés à trois acolytes du Culte de la Langue Sanglante.

Visiteurs de la chambre 410

On vous conseille :

- Trois petites mains armées de prangas (1D6 points de dégâts).
- Ou une variante avec deux petites mains et un invité aux soirées mensuelles.

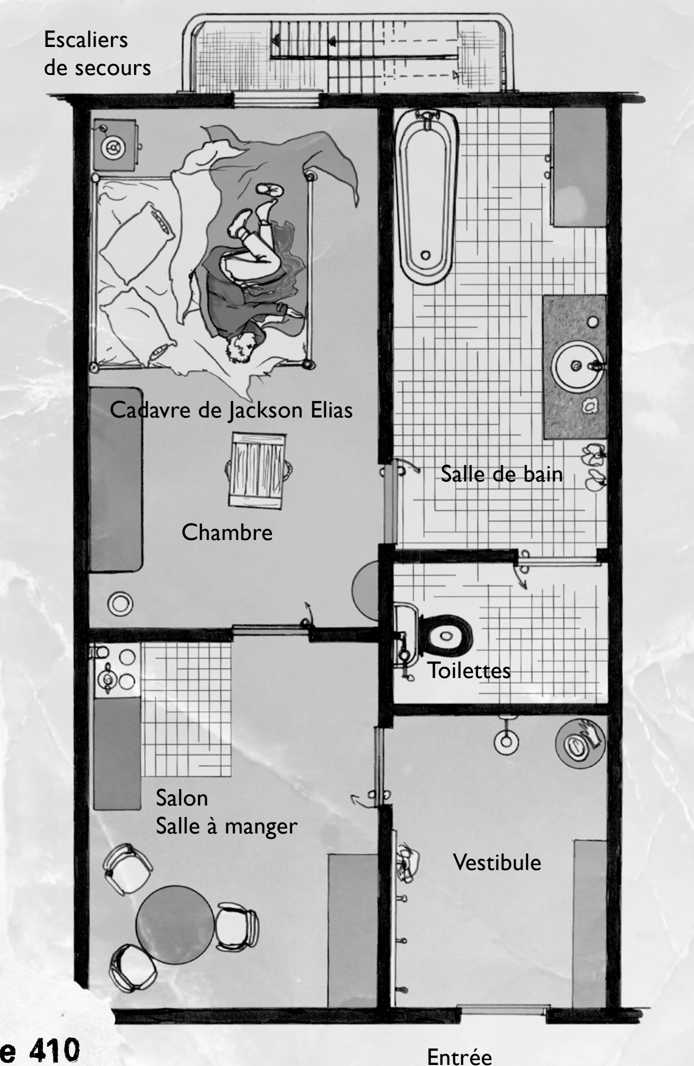
En cas de combat ou de poursuite, considérez que chaque tueur a sur lui 1D3 documents (cf. Aides de jeu NY-01 à NY-07, p. 37-38). Tous les articles non-découverts se trouvent à l'endroit indiqué dans la liste. Les tueurs vont chercher à atteindre leur voiture comme expliqué précédemment.

Une fois les investigateurs entrés et les assassins en fuite, ils découvrent la scène suivante : Jackson Elias gît mort sur le lit, éventré par un pranga. Il y a du sang sur le lit et sur le mur, prévoir un test de **Santé mentale** (perte de 1/1D3 points). La pièce est dans un grand désordre : le secrétaire de la chambre a été ouvert et son contenu renversé au sol, idem pour la table de chevet. Les bagages d'Elias ont subi le même sort et on trouve des vêtements un peu partout. Apparemment, les assassins étaient très pressés et semblaient chercher une chose précise – impossible de savoir s'ils l'ont trouvée. Si les investigateurs découvrent tardivement le crime, la fenêtre est grande ouverte et il fait très froid dans la pièce – nous sommes en janvier.

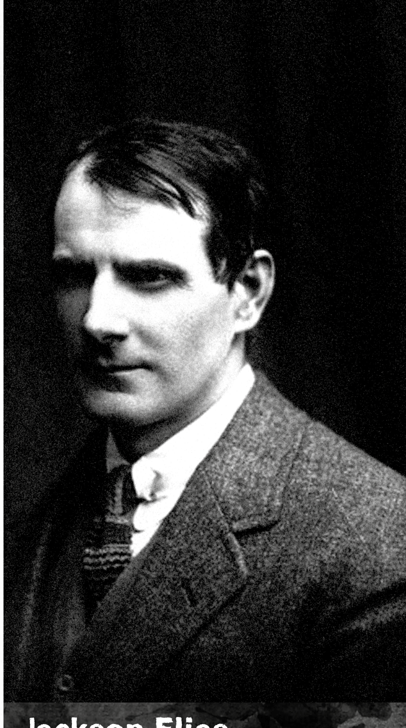
Si les investigateurs se sont battus avec les assassins, tout ce remue-ménage a attiré l'attention et ils n'auront à leur disposition que quelques dizaines de minutes avant qu'une voiture de patrouille n'arrive et leur interdise la fouille de la pièce.

Tous les journaux du lendemain couvrent le meurtre. La plupart rappellent certains crimes similaires intervenus ces dernières années.


Une chambre type



Chambre 410



Jackson Elias
(Allié)
Jackson Elias est un homme athlétique assez grand de 38 ans, brun, à l'humeur souvent joviale, curieux, habillé de façon pratique, sans classe superflue, doté d'une fine moustache bien entretenue.
Son travail de journaliste d'investigation fait qu'il passe son temps à parcourir le monde. Il n'a pas d'attaches ni de famille connue. Il ne dispose pas d'une presse très élevée car il s'est spécialisé dans les affaires mystiques ou occultes tournant autour des sectes ou religions déviantes, thèmes qui ne passionnent pas véritablement le grand public bien qu'exerçant une certaine fascination morbide.
Pour plus de détails sur Jackson Elias, reportez-vous à l'aide de jeu *Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias* qui lui est consacrée (cf. Aide de jeu INT-01, p. 21 du livret Introduction).

Jackson Elias, journaliste d'investigation
Les caractéristiques d'Elias ne sont pas fournies, car soit les investigateurs ne le rencontreront jamais de son vivant, soit cela ne se fera que sur une durée très courte, et il ne peut pas servir d'investigateur.

Et si les investigateurs font le pied de grue devant la porte une heure avant ?

- Elias ne leur donne pas l'adresse dès le départ mais leur laissera un mot à leur hôtel ou les appellera seulement peu de temps avant.
- Une scène de diversion est peut-être à prévoir pour les éloigner de devant la porte et ne pas faire échouer cette scène capitale (intervention du réceptionniste, d'un voisin, etc.).

Conseils : voici une, si ce n'est LA scène clé du début de la campagne des *Masques*, alors comment faire pour ne pas la rater ?

- Bien la préparer avec un plan (un pour vous, une copie pour vos investigateurs), où seront indiqués les portes, fenêtres, emplacements de départ des protagonistes, en débordant un peu sur le couloir et l'escalier d'accès extérieur par exemple.
- Une telle scène en début de campagne peut amener vos investigateurs à des réactions inattendues. On peut rapidement sombrer dans une scène d'action enfiévrée et poursuite en extérieur dans la neige. Ou alors, pris par la peur d'une telle confrontation dès le départ, un moment d'horreur et de paralysie absolues. Au Gardien de choisir sur quelle voie il compte s'engager.
- Pour fouiller et trouver toutes les aides de jeu, il va tout de même falloir toucher le cadavre d'Elias, chose qui ne pourra pas être faite par un proche.
- Les pertes de Santé mentale, même faibles, peuvent pousser un estomac à évacuer rapidement son contenu de manière spontanée. Plus difficile dans ce cadre de faire disparaître les traces d'une incursion.

Vous avez demandé la police ?

- Selon le bruit généré par cette scène d'introduction, les premiers policiers risquent d'arriver 30 à 45 minutes après le début des hostilités.
- On pose scellés, on sécurise le périmètre et on appelle le lieutenant Poole.
- Lieutenant qui arrivera une demi-heure après.

Une sirène qui hurle en passant dans une rue adjacente peut vous permettre d'éviter une scène version série policière télévisuelle d'expertise médico-légale interminable et précipiter un peu la récolte des preuves.

« Mes investigateurs n'accrocheront jamais au lancement, comment faire ? »

Lettre de la vieille tante qui vous lègue un bien, enquête de voisinage, horreur caviste, fin cthulhienne, les *Masques* débutent de façon assez peu académique pour *L'Appel de Cthulhu*. Cela peut déstabiliser certains joueurs qui ne sauraient pas par où commencer.

Voici quelques aides :

- Rajouter une aide de jeu citant l'un des investigateurs ou son adresse

par exemple : que celle-ci se trouve sur Elias ou sur un des sbires de la Langue Sanglante, cela pourrait en motiver au moins un. De fait, cet investigateur connaissait Elias ou était connu de lui.

- Et si les adorateurs de la Langue Sanglante jouaient du poison sur leurs prangas durant l'altercation dans la chambre ? Les symptômes arrivent, mais le médecin de famille ne trouve rien si ce n'est que c'est exotique ! Il va falloir vite se mettre sur la piste d'un antidote ou tout au moins de quelqu'un pouvant en concocter un.
- Chambre, escalier, rue, voiture… mais les adorateurs ont dérobé celle d'un des investigateurs. Il faudra expliquer deux-trois choses à la police quand on la retrouvera dans un quartier mal famé, avec des traces de sang sur la banquette.

Les aides de jeu

Note : si vos investigateurs ratent complètement la scène de la chambre, vous devrez alors vous retourner vers une autre option pour leur remettre ces aides de jeu.

- Jonah Kensington détient la clé d'une poste restante à New York. Elias lui a remis une enveloppe à ouvrir si quelque chose devait lui arriver. Dedans : ses notes et la clé.
- S'ils ont réussi à se rapprocher de la police, alors ces éléments auront pu être récupérés par les forces de l'ordre. Ils y auront alors accès.
- On peut même imaginer que le réceptionniste ait fouillé avant l'arrivée de la police, il faudra alors lui tirer les vers du nez.

Aide de jeu NY-01 : une lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle

Une lettre, adressée à Roger Carlyle. L'écriture est à peine déchiffrable.

Utilité du document : Faraz Najir vit toujours au Caire, même si sa boutique ne se trouve plus rue des Chacals. L'agent mentionné est un Français, Auguste Loret ; lui aussi vit encore au Caire. Les investigateurs peuvent obtenir les mêmes renseignements auprès d'Erica Carlyle. C'est sans doute Jack Brady qui a confié cette lettre à Elias quand ils se sont croisés en Chine.

Aide de jeu NY-02 : une carte de visite de la Fondation Penhew

Une carte de visite à l'impression recherchée.

Utilité du document : il conduit les investigateurs à Londres, à la Fondation Penhew et Edward Gavigan.

Aide de jeu NY-03 : boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant

Une boîte d'allumettes de bar – vide.

Utilité du document : c'est dans ce bar chinois de Shanghai qu'Elias a rencontré Jack Brady.



Aide de jeu NY-04 : photographie d'un yacht (la Dame noire)

Une photographie – floue, mal définie. Elle montre un grand yacht à moteur entouré par de nombreuses jonques chinoises. Seule une partie du nom du bateau est visible : les trois premières lettres DAM.

Utilité du document : cette photo a été prise à Shanghai au bord du fleuve Huangpu. Le yacht est la *Dame noire*, enregistré en Grande-Bretagne au nom d'un certain « Alfred Penhurst ». À l'arrière-plan, on voit un bâtiment surmonté d'une haute tour. Un banquier, représentant ou tout autre agent commercial familier de la Chine pourrait reconnaître ce décor, de même qu'un marin au long cours ou un diplomate actuellement en poste à New York. Au pire, les investigateurs pourraient utiliser leur compétence en **Bibliothèque** et localiser l'endroit à partir des vieux numéros du *National Geographic*.

Aide de jeu NY-05 : carte de visite de Emerson Import

Une carte de visite professionnelle – de qualité très ordinaire. Le nom

L'escalier intérieur de l'Hotel Chelsea

Fondation Penhew

35 Tottenham Court Road
London, W.1

Edward Gavigan, Directeur

Ci-contre : aide de jeu NY-02 - Carte de visite de E. Gavigan à la Fondation Penhew

« Silas N'Kwane » a été rajouté à la main. On peut reconnaître l'écriture d'Elias.

Utilité du document : il conduit les investigateurs à une société d'importation qui fournit la Boutique Ju-Ju (le quartier général new-yorkais de la Langue Sanglante) en articles africains. L'importateur connaît, bien entendu, son fournisseur à Mombasa.

Aide de jeu NY-06 : Lettre de Miriam Atwright à Elias

Une lettre manuscrite – sans enveloppe. Elle a été écrite le 7 novembre 1924 par une certaine Miriam Atwright, bibliothécaire à l'Université Harvard ; elle est adressée à Elias aux bons soins de son éditeur.

Utilité du document : Miss Atwright, de Cambridge dans le Massachusetts, a déjà eu l'occasion d'aider Elias lors de précédentes recherches. On peut la contacter facilement pour un entretien. On peut aussi lui téléphoner ou lui écrire à son université (voir *Miriam Atwright,* page 55).

Aide de jeu NY-07 : prospectus pour la conférence du professeur Cowles

Une petite feuille de papier. Glissée dans le deuxième volume de *An History of the Warfare of Science with Technology in Christendom* (une Histoire de la guerre entre science et technologie dans la chrétienté), de Andrew Dickson White, elle marque le début du chapitre XIV, *From Fetich to Hygiene*. C'est un prospectus ordinaire, destiné à être envoyé par la poste ou distribué dans la rue.

Utilité du document : conduit les investigateurs jusqu'au professeur Anthony Cowles, spécialiste des cultes des ténèbres.



Aide de jeu NY-04 - Photographie d'un yacht correspondant à la Dame noire

Tout comme Elias, les investigateurs ont raté cette conférence, mais ils peuvent appeler le professeur Cowles, lui écrire ou lui rendre visite dans le Massachusetts.

Aide de jeu NY-08 : marque sur le front d'Elias

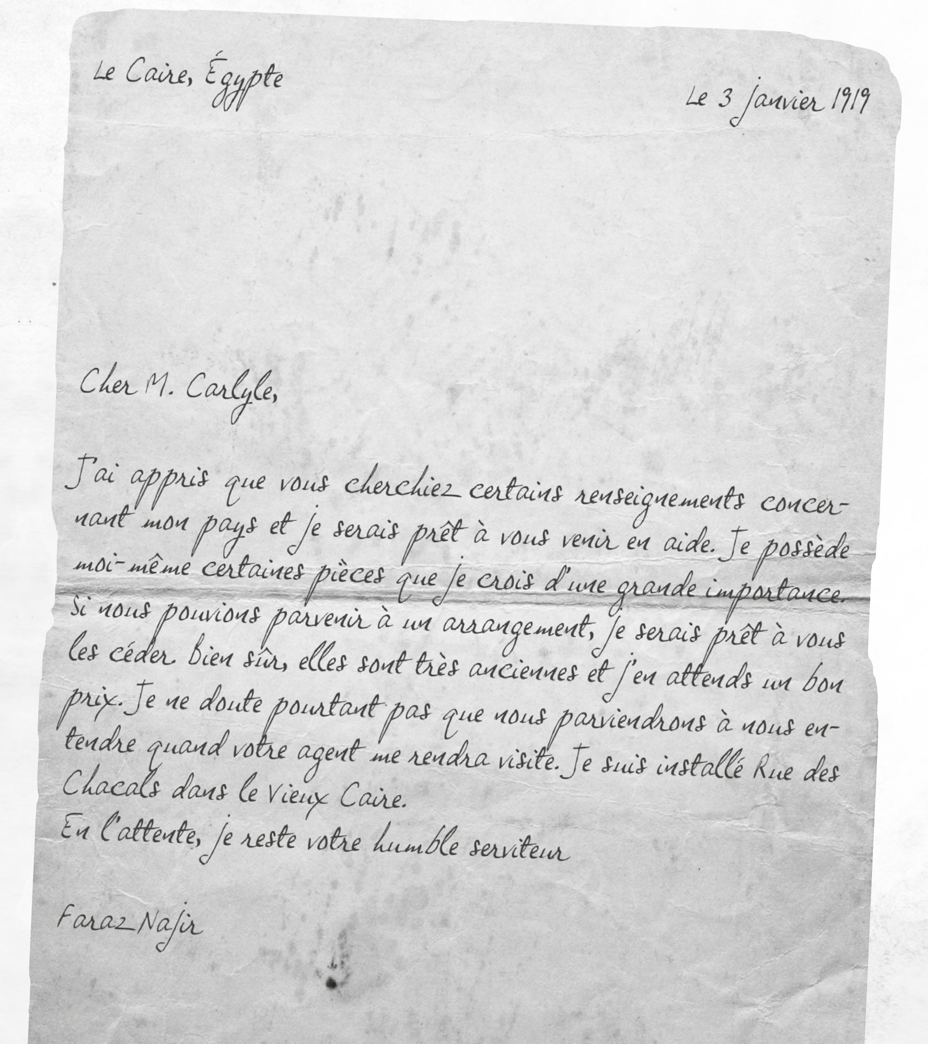
La marque sur le front. Ce dernier indice n'est obtenu que par les investigateurs qui inspectent le cadavre d'Elias. Des marques symétriques ont été soigneusement entaillées sur son front.

Utilité du document : les adorateurs ont marqué Elias de la rune de la Langue Sanglante. Une journée de recherches à la *New York Central Library*, à la Bibliothèque du Congrès, à Yale ou dans certaines bibliothèques de Boston permet d'identifier cette marque. C'est la rune d'un culte dont les origines remonteraient à une secte chassée d'Égypte au temps des pharaons. Un test réussi de **Bibliothèque** permet d'obtenir son nom, la Langue Sanglante, et sa localisation actuelle, le Kenya. Nyarlathotep n'est pas mentionné, mais l'un des recueils du Mythe, *Les Fragments de G'harne* (cf. *Manuel du Gardien V7*, p. 212), détenu entre autres par la Fondation Penhew, établit un lien entre ce culte et le dieu.

Aide de jeu NY-09 : courrier d'Arthur Emerson, adressé à Jackson Elias, à l'hôtel Chelsea

Utilité du document : ce document offre une deuxième chance de découvrir Emerson Import, si les investigateurs n'ont pas récupéré la carte de visite (cf. Aide de jeu NY-05 - Carte de visite de Emerson Import, p. 38) après la mort d'Elias. Il peut être récupéré à l'accueil de l'hôtel ou grâce à Martin Poole.

Aide de jeu NY-01 - Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle



Le Caire, Égypte

Le 3 janvier 1919

Cher M. Carlyle,

J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certaines pièces que je crois d'une grande importance. Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder bien sûr, elles sont très anciennes et j'en attends un bon prix. Je ne doute pourtant pas que nous parviendrons à nous entendre quand votre agent me rendra visite. Je suis installé Rue des Chacals dans le Vieux Caire.
En l'attente, je reste votre humble serviteur

Faraz Najir

Emerson Import

648 West 47e rue
New York, New York

Téléphone : HA 6-3900

Silas N'Kwane

Aide de jeu NY-05 - Carte de visite de Emerson Import

La police de New York

Son utilité dépend du rôle joué par les investigateurs dans la découverte du meurtre et des relations qu'ils entretiennent avec les services de police. Si un ou plusieurs d'entre eux connaissent des officiers de police, et plus spécialement des membres de la brigade criminelle, ils apprendront tout ce qui suit. Dans le cas contraire, il leur faudra réussir des tests de **Baratin** pour obtenir la plupart de ces renseignements. Si les investigateurs sont présents sur les lieux du meurtre, discutent avec les policiers et réussissent un test de **Crédit**, ils ont aussi connaissance de la totalité des informations. En revanche, si les policiers les voient s'enfuir du lieu du meurtre, ils les feront rechercher pour interrogatoire.

Le détective chargé de l'affaire est le lieutenant Martin Poole, un vieux de la vieille. Poole sait qu'il s'agit là du neuvième meurtre du même type en deux ans. Les victimes n'avaient aucun lien apparent les unes avec les autres. Blanches ou noires, elles appartenaient à toutes les couches sociales et vivaient dans différents quartiers de la ville. Elles ont toutes été retrouvées avec les mêmes marques sur le front. Ces marques seraient liées à un culte de la mort africain dont les habitants de Harlem refusent de parler. Les cultes vaudous répertoriés ne semblent pas impliqués dans ces meurtres et n'utilisent pas ce symbole (mais ils constituent éventuellement une fausse piste intéressante). Les services de police se sont assuré la collaboration du Dr Mordecai Lemming, un ethnologue de Manhattan, mais celui-ci ne connaît rien à l'occultisme.

Si vous le désirez, Poole révèle aux investigateurs qu'on a vu une vieille Hudson noire s'éloigner du lieu du meurtre un peu après 20 heures. Des recherches dans cette direction ont permis de découvrir qu'il s'agissait d'une voiture volée le soir même sur Lenox avenue, à un certain Thomas Whiterspoon.

Poole et ses hommes supposent que ces crimes rituels visent des personnes qui en savent trop. En épluchant les journaux des deux dernières années, les investigateurs y trouvent tous les détails des meurtres précédents : ils peuvent même interroger la famille ou les amis des victimes. Cela ne leur apprend pas grand-chose, mais il semble bien que toutes avaient des fréquentations quelque peu étranges.

CE SOIR SEULEMENT

Le culte des Ténèbres
en Polynésie & dans le sud-ouest du Pacifique

Une conférence de deux heures illustrée par des diapositives
délivrée par

le Professeur Anthony Cowles, Ph. D.
de l'Université de Sydney (Australie)
et actuellement titulaire
de la Chaire Leckley d'Ésotérisme Polynésien à l'Université de Miskatonic (Arkham)

Hall Schuyler, U.N.Y
20 heures

CE SOIR SEULEMENT

Aide de jeu NY-07 - Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles

Si vous le préférez, la police peut en savoir plus.

De même, il peut être utile de donner de l'importance à l'une des précédentes victimes - une personne fortunée ou un ami de Roger Carlyle - si cela contribue à garder les investigateurs sur la piste.

Pour ces huit premiers meurtres, consultez les articles (cf. Aides de jeu NY–19 à 24, p. 59-61) sur les assassinats liés à la Langue Sanglante.

Jonah Kensington

Kensington est le propriétaire et directeur de Prospero Press, une maison d'édition spécialisée dans l'occultisme et le fantastique. Ses bureaux sont sur Lexington avenue, près de la 35e rue. Cette modeste maison ne recherche pas le best-seller – un concept encore à

M. Jackson Elias
c/o Prospero Press
Lexington Avenue, New York City

Cher M. Elias,

Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres ouvrages de nos collections. Si vous m'appelez à votre arrivée, je serai très heureuse de vous rendre service.

Fidèlement,
Miriam Atwright

Aide de jeu NY-06
Lettre de Miriam Atwright à Elias



Aide de jeu NY-08 - Marque sur le front d'Elias

naître – mais plutôt des ouvrages dignes d'être publiés, des livres qui intéresseront un public choisi dans chaque génération future. Les investigateurs peuvent prendre rendez-vous ou arriver à l'improviste ; Jonah Kensington accueille chaleureusement les visiteurs. Kensington était l'ami d'Elias ainsi que son éditeur attitré ; il discute volontiers avec ceux qui enquêtent sur sa mort. Vous pouvez décider que l'investigateur ami d'Elias connaît déjà Kensington.

Pour Kensington, la théorie policière selon laquelle Elias aurait été tué par un culte secret est tout à fait vraisemblable. Elias a toujours été attiré par les groupuscules meurtriers. Kensington suppose qu'un vieil ennemi est enfin venu à bout de l'intrépide écrivain ou que sa dernière enquête était bien plus importante (et dangereuse) qu'il ne l'imaginait. Elias était persuadé que l'expédition Carlyle avait été exterminée par un culte mais que tous ses membres n'étaient pas morts. Si on lui demande des explications, Kensington appelle sa secrétaire et se fait apporter la correspondance d'Elias. Puis il lit la lettre suivante.

Aide de jeu NY-10 : lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington

Utilité du document : apporte des renseignements supplémentaires sur la personnalité d'Elias et ses intentions ; indique clairement que certains membres de l'expédition Carlyle pourraient être encore vivants et qu'Elias a découvert des informations en contradiction avec les témoignages enregistrés pendant l'instruction du procès kenyan.

Kensington a reçu les notes d'Elias, puis un télégramme depuis Hong Kong, demandant une avance qu'il fit câbler sur l'heure. Elias n'a ensuite plus donné de nouvelles jusqu'au mois dernier (le 16 décembre 1924) quand il a télégraphié de Londres. Son télégramme laissait transparaître une excitation intense, voire de l'exaltation. Il racontait être allé en Chine, en Afrique bien évidemment et à Londres, où il avait découvert de nombreux renseignements en quelques jours. Il disait avoir assisté à l'inimaginable et mentionnait une machination monstrueuse qui allait frapper la planète entière. Tout devait suivre un calendrier précis et il lui restait à trouver les dernières pièces du puzzle ; il ne voulait ou ne pouvait en dire plus. Il terminait son télégramme en annonçant qu'il serait bientôt à New York. Il devait embarquer sur le cargo *Phalaropé* le lendemain matin.

Bien des noms, bien des formes, pour
la même chose et le même but...
Besoin d'aide...

Trop important, trop effroyable...
Ces rêves... les mêmes que Carlyle ?
Voir les dossiers de ce psychanalyste...

Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail.
Pourquoi ?... le pouvoir et le danger
sont donc bien réels. Ils... tous ces
ruisselets...
Les livres sont dans le coffre de Carlyle... À ma recherche. L'océan me
protégera-t-il ?

Oh non ! Ce n'est pas le moment
d'abandonner. Je dois prévenir...
convaincre les lecteurs. Faut-il hurler
à l'aide ? Hurlons ensemble...

Aide de jeu NY-12
Notes écrites par Jackson Elias à Londres

Aide de jeu NY-09 - Courrier d'Arthur Emerson, adressé à Jackson Elias, à l'Hôtel Chelsea

Emerson Import

M. Elias,
Suite à votre passage, j'ai retrouvé certaines informations susceptibles de vous intéresser.

En restant à votre disposition,

Arthur Emerson

Emerson Import 648 47e rue ouest
New York City, État de New York
Téléphone : HA 6-3900



Lt Martin Poole

(Allié) - *Brigade criminelle du NYPD, 43 ans*

Le lieutenant Martin Poole est un homme assez grand, de 43 ans, visage et corps carrés, à la courte chevelure blonde. Il porte un costume classique, toujours bien repassé, accompagné d'un pardessus sombre dont l'une des poches contient crayon et bloc à couverture en cuir usé. Quand il a son arme de service, il la porte dans une poche revolver.

C'est un policier aguerri, qui n'hésite pas à s'appuyer sur tous ceux qui peuvent faire avancer une affaire, du moment qu'il les a catalogués en dehors des coupables potentiels. Il sera prudent avec des membres de la presse ou des civils, mais sera plus favorablement ouvert à des gens qui sont ou se sont trouvés dans le métier.

Note : si par malheur l'un des investigateurs trépassait dès le premier chapitre, le lieutenant Martin Poole se révélerait un excellent personnage de remplacement pour poursuivre l'aventure. Il devrait cependant justifier auprès de sa hiérarchie son congé prolongé afin de voyager et enquêter sur les différents continents.

FOR	60
CON	65
TAI	65
DEX	45
APP	45
INT	50
POU	40
ÉDU	30

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé mentale : 55
Points de magie : 8

Combat

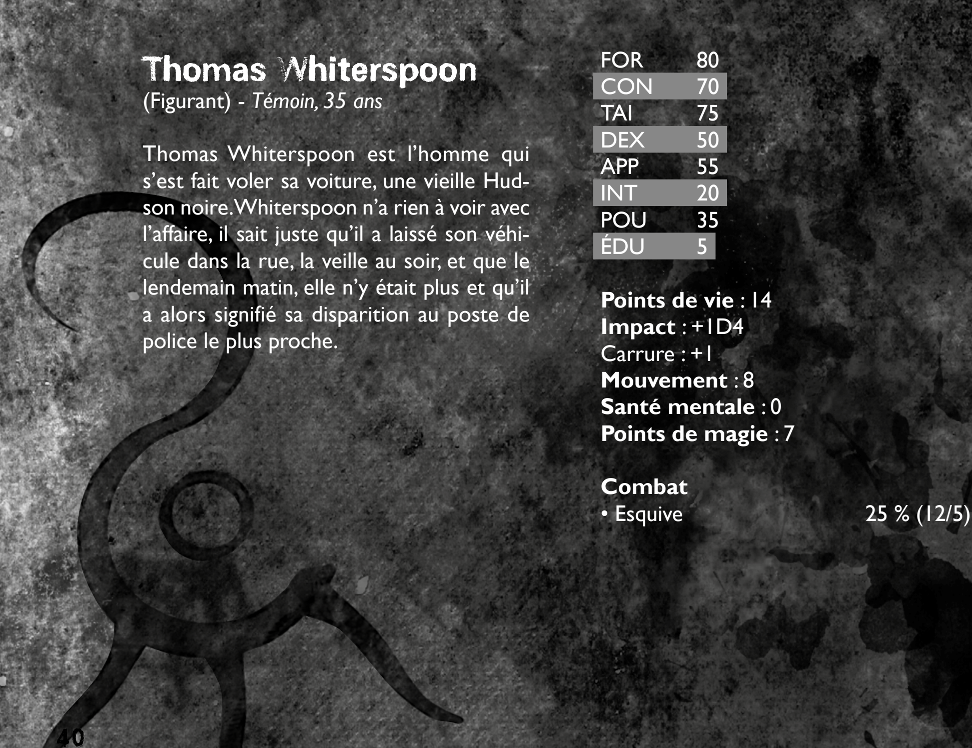
• Esquive	25 % (12/5)
• Combat à distance (armes de poing)	45 % (22/9)
Revolver cal. 38 *1D10 (E) points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	70 % (35/14)
1D3+1D4 points de dégâts	
• Matraque *1D6+1D4 points de dégâts*	

Compétences

Baratin	75 % (37/15)
Conduite	60 % (30/12)
Crédit	40 % (20/8)
Droit	50 % (25/10)
Mener l'enquête	75 % (37/15)
Persuasion	45 % (22/9)
Psychologie	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langue

Anglais	50 % (25/10)



Thomas Whiterspoon

(Figurant) - *Témoin, 35 ans*

Thomas Whiterspoon est l'homme qui s'est fait voler sa voiture, une vieille Hudson noire. Whiterspoon n'a rien à voir avec l'affaire, il sait juste qu'il a laissé son véhicule dans la rue, la veille au soir, et que le lendemain matin, elle n'y était plus et qu'il a alors signifié sa disparition au poste de police le plus proche.

FOR	80
CON	70
TAI	75
DEX	50
APP	55
INT	20
POU	35
ÉDU	5

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 7

Combat

• Esquive	25 % (12/5)

Kensington n'a pas conservé les télégrammes d'Elias qui ne comportaient aucune information relative à son enquête.

Aide de jeu NY-11 : notes écrites par Jackson Elias à Nairobi

De simples feuilles de papier blanc couvertes de l'écriture nette d'Elias (uniquement sur le recto). Jonah Kensington a organisé l'ensemble en liasses maintenues par des trombones.

Utilité du document : la première liasse est arrivée de Nairobi par la poste. Les notes sont raisonnablement claires, mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientation bien définie. L'écriture est ferme et nette. Elias reste très allusif et il apparaît vite que les investigateurs vont devoir se rendre au Kenya pour mettre les choses au clair. Ainsi, les notes sont représentées dans l'aide de jeu par des résumés qui doivent suggérer aux investigateurs pistes et directions de recherche sans leur apporter de conclusions véritables.

Aide de jeu NY-12 : notes écrites par Jackson Elias à Londres

Ce sont ces notes qui ont inquiété Jonah Kensington. Les feuilles sont pliées et brochées pour former un petit volume in-quarto d'une quarantaine de pages (soit 5 feuilles pliées en quatre). Il arrive qu'une page, ou même une douzaine de pages, soit vierge, qu'un seul mot se répète sur plusieurs pages. L'écriture est agitée, nerveuse presque.

Vous êtes libre d'aider ou non les investigateurs à déchiffrer l'écriture paniquée d'Elias.

Utilité du document : l'ensemble est d'évidence de la main d'Elias. Voilà tout ce qui peut en être déchiffré.

Quand Elias est arrivé à New York quelques jours après, il lui a laissé encore d'autres notes. Elles étaient si ahurissantes et morcelées que Jonah ne savait que penser. Elias avait-il perdu la raison ? Avait-il besoin de six mois de maison de repos ou avait-il si peu confiance en quiconque qu'il préférait garder toutes ses données en tête ? Kensington ne montre pas volontiers ces documents aux investigateurs. Il pense que leur nature particulière peut faire douter de la santé mentale d'Elias comme de son intégrité d'auteur ; Prospero Press a une réputation à défendre. Il laisse peut-être un investigateur qui n'est ni écrivain ni éditeur lire ces notes ; sa gêne vis-à-vis d'Elias est d'abord professionnelle. Les investigateurs peuvent aussi décider de voler ces documents (rangés dans le dossier

correspondance d'Elias). Cela ne devrait pas poser de problèmes. Les bâtiments ne sont pas surveillés ; écrivains et rédacteurs entrent, sortent et travaillent à toute heure.

Kensington explique qu'il a toujours pensé que les ouvrages d'Elias exposaient leur auteur à bien trop de dangers, mais il n'est jamais parvenu à le convaincre de s'impliquer un peu moins dans ses recherches. La mort de son ami l'attriste beaucoup. Si le rendez-vous a lieu le lendemain ou le surlendemain du meurtre, Kensington prévient les investigateurs de l'heure et du lieu des obsèques (s'il les trouve sympathiques, il pourrait offrir jusqu'à 1 000 $ pour financer leur enquête). S'il comprend que les investigateurs risquent de se rendre à Londres, il leur donne deux noms : Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du *Scoop*, et James Barrington, inspecteur à Scotland Yard (Elias, se souvient-il, avait mentionné ces deux hommes).

La Langue Sanglante ignore que Kensington est en possession des notes d'Elias, même si cela paraît évident par simple déduction. Si la chose est découverte, Kensington est tué et les notes détruites. Ce qui pourrait facilement se produire si les investigateurs mentionnent Kensington à un adepte du culte – Edward Gavigan à Londres, par exemple.

Note : un accident est si vite arrivé… Et s'il arrivait malheur à Jonah ? Contact principal d'Elias, il peut rapidement devenir la prochaine cible de la Langue Sanglante. Cela peut produire plusieurs effets :

- Recadrer des investigateurs n'ayant pas compris l'avertissement de la chambre 410 : cette campagne est dangereuse.
- Faire disparaître la première personne en qui ils ont eu confiance.
- Jonah peut se précipiter chez eux, il a vu des hommes étranges rôder en bas de chez lui : le liant pour ce début de campagne est tout trouvé.

D'un autre côté, il était le seul à savoir où se trouvait Elias… et si l'éditeur était dans le coup ? Elias éliminé, il ne reste plus qu'à lancer sur sa piste des investigateurs tenaces pour savoir ce qu'il a réellement trouvé, peut-être, pour retrouver Brady ! Mais tout cela n'est sans doute que conjecture…

La résidence Carlyle

Erica Carlyle

Miss Carlyle vit actuellement à Carlyle House, sa propriété du Westchester (l'un des 62 comtés de l'État de New York). Les investigateurs la localisent facilement (452, Albany Post road à Crugers). Ils peuvent pour ce faire consulter les rubriques mondaines des journaux locaux, **Baratiner** au téléphone l'un des représentants des diverses compagnies Carlyle (et en obtenir une introduction sur une réussite de **Crédit** lors d'un entretien), s'informer auprès d'un journaliste bien renseigné, etc. Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont officialisé le décès de son frère Roger.

Il ne va pas être facile de la rencontrer. C'est une femme très occupée qui n'a



Dr Mordecai Lemming

(Indépendant/neutre) - *Anthropologue détaché auprès des services de police, 53 ans*

Le Dr Mordecai Lemming est un anthropologue détaché auprès des services de police, qui intervient sur l'enquête du lieutenant Poole. C'est un homme d'un certain âge, toujours vêtu d'un complet trois pièces et nœud papillon à motif floral. Bien que compétent dans son domaine, il est particulièrement soporifique lorsqu'il se met à discourir sur un ton pédant. Fervent anglican, il n'accorde aucun crédit au surnaturel et ne pourra que détourner les investigateurs d'une rencontre avec Cowles, si jamais on lui demande son avis.

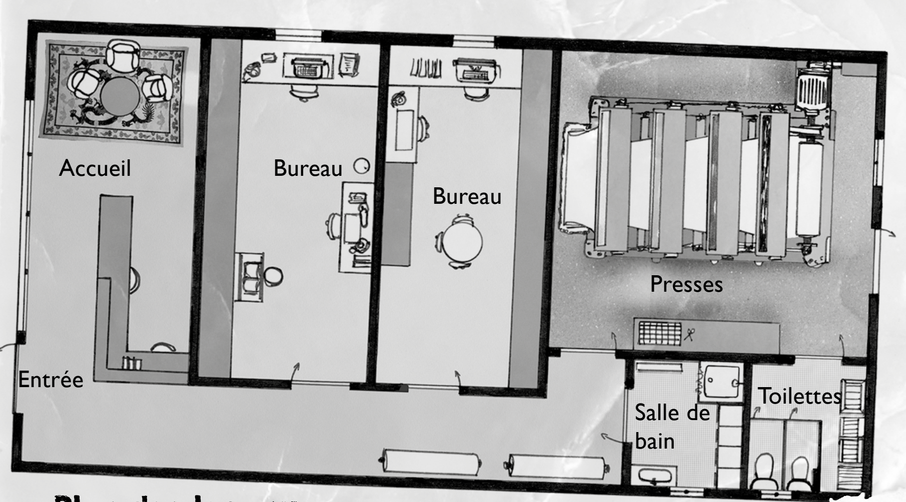
Niveau : ordinaire

FOR	55
CON	60
TAI	60
DEX	55
APP	60
INT	85
POU	70
ÉDU	90

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 70
Points de magie : 14

Combat
- Esquive 27 % (13/5)

Compétence
Rendre l'inexplicable compréhensible 75 % (37/15)



Plan des locaux de Prospero Press



Jonah Kensington

(Allié) - *Directeur et propriétaire de Prospero Press, 48 ans*

Jonah Kensington est l'un des meilleurs amis de Jackson Elias. C'est un homme concret et réfléchi de 48 ans, de taille moyenne, aux cheveux et aux favoris grisonnants, s'exprimant avec une voix de stentor. Il porte la plupart du temps une chemise aux manches retroussées sous un gilet d'un costume trois pièces de belle coupe.

Il dirige la maison d'édition Prospero Press qui n'édite que des ouvrages traitant de l'occultisme, notamment ceux d'Elias. Bien que Kensington soit passionné de ces questions, c'est un homme qui a la tête sur les épaules et ne s'en laisse pas conter, avec un esprit critique d'une grande acuité.

Kensington est une bonne source d'information sur tous les sujets qui concernent l'occulte, les investigateurs pourront faire appel à lui, ou bien vous pouvez l'utiliser pour les solliciter ou les relancer sur de bonnes pistes – le temps que les télégrammes fassent l'aller-retour.

Conseils : deux choix peuvent s'offrir à vous pour utiliser l'éditeur, selon les difficultés que surmontent vos investigateurs.

- Kensington peut relancer une équipe au cas où la première aurait été totalement éliminée ;
- Contact privilégié des investigateurs en début de campagne, il peut être la première victime vivante connue des investigateurs qui tombe, une façon de leur préciser la dangerosité de la campagne.

FOR	50
CON	60
TAI	50
DEX	30
APP	65
INT	75
POU	50
ÉDU	70

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 75
Points de magie : 10

Combat

• Esquive	25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps)	30 % (15/6)
1D3 points de dégâts	
• Livre épais	
1D4 points de dégâts	

Compétences

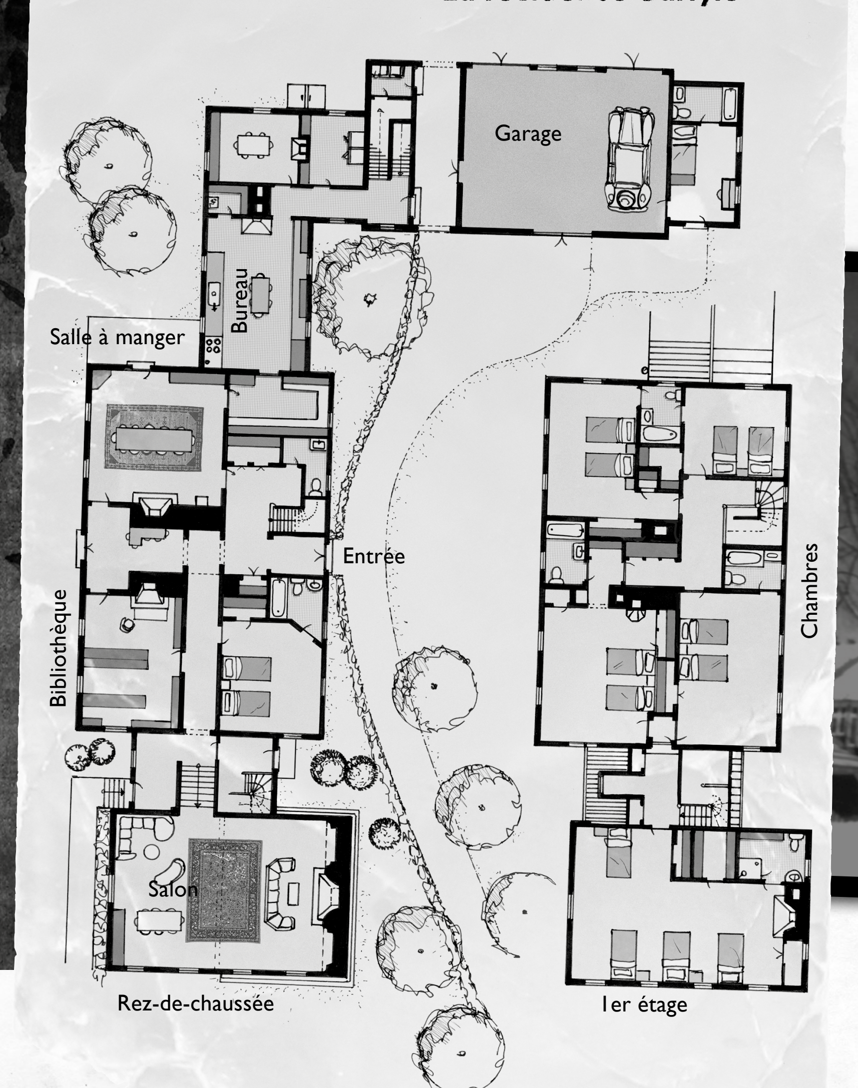
Anthropologie	25 % (12/5)
Arts et métiers photographie	20 % (10/4)
Bibliothèque	50 % (25/10)
Comptabilité	60 % (30/12)
Conduite	25 % (12/5)
Crédit	55 % (27/11)
Histoire	65 % (32/13)
Lire avec attention	90 % (45/18)
Occultisme	50 % (25/10)
Persuasion	35 % (17/7)
Psychologie	75 % (37/15)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Français	65 % (32/13)
Grec	55 % (27/11)
Latin	35 % (17/7)

nulle envie de parler de l'expédition Carlyle. Elle ne le dira jamais, mais elle détestait les excès de son frère et le préfère mort – même les circonstances de sa mort, a-t-elle affirmé en privé, étaient trop étranges pour être honorables. Lorsque Roger était encore vivant, il a presque ruiné le groupe Carlyle (transports, armement et import-export) en épuisant ses fonds propres. Il se conduisait mal avec Erica et la tenait à l'écart de la gestion des affaires. À une époque, elle a pratiquement connu la pauvreté. Depuis qu'elle a pris les rênes du pouvoir, elle a redonné aux compagnies Carlyle leur essor. Cadres et actionnaires se félicitent aussi de la disparition de Roger Carlyle.

Les investigateurs pourraient attirer l'attention d'Erica en insinuant que Roger est toujours vivant (même s'ils n'ont encore aucune raison de le croire). S'ils entreprennent d'écrire une histoire critique de l'expédition Carlyle, ils s'attireront éventuellement l'opposition de Miss Carlyle ou de l'un de ses agents. Ils peuvent aussi essayer de s'infiltrer dans une réception ou une fête de charité où elle est invitée, se faire passer pour des hommes d'affaires et obtenir un rendez-vous pour discuter d'un contrat,



Résumé des notes de Jackson Elias à Nairobi

- La première liasse décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse pourtant la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.
- La deuxième liasse retrace le voyage d'Elias sur les lieux du massacre. Il souligne l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit et note que toutes les tribus environnantes évitent ce lieu qui serait maudit par le Dieu du Vent Noir vivant au sommet de la montagne.
- La troisième liasse résume l'interview de Johnstone Kenyatta. Ce dernier prétend que le culte de la Langue Sanglante a pu massacrer les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait installé dans les montagnes et sa grande prêtresse serait une partie de la Montagne du Vent Noir. Elias affiche un scepticisme poli, mais Kenyatta insiste sur ce point. Une collection de citations montre à quel point les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante, un culte contre lequel les magies tribales restent impuissantes et dont le dieu n'est pas originaire d'Afrique.
- La quatrième liasse recoupe l'interview de Kenyatta. Elias se fait confirmer l'existence de la Langue Sanglante par plusieurs sources, mais n'obtient pas mieux que des ouï-dire. On parle, entre autres, de rapts d'enfants destinés aux sacrifices et de grandes créatures ailées qui descendent de la Montagne du Vent Noir pour capturer des victimes. Le culte adore un dieu inconnu des ethnologues qui ne correspond à aucun modèle traditionnel africain. Elias cite en particulier "Sam Mariga, gare".
- La cinquième liasse ne comprend qu'une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias note que l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle mérite d'être soigneusement étudié. Il pense que le détour kenyan du groupe trouve son explication sur les bords du Nil.
- La sixième liasse contient la longue interview du Lt. Mark Selkirk. C'est lui et ses hommes qui ont découvert les restes du massacre. En poste au Kenya depuis la dernière guerre, Selkirk a été frappé par l'état de conservation des cadavres. Les dépouilles étaient à peine marquées par leur long séjour à l'air libre, "comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit". Les cadavres avaient été systématiquement mis en pièces, un travail de bête sauvage. Mais le lieutenant ne connaît aucun animal capable d'un tel acharnement. "Inimaginable. Inexplicable." Selkirk pense, lui aussi, que les Nandis pourraient avoir joué un rôle dans cette affaire, mais il soupçonne que les preuves présentées contre les "meneurs" ont été fabriquées de toutes pièces. "Ce ne serait pas la première fois." Selkirk confirme qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert sur place ; cet endroit désolé ne contenait que les restes des porteurs noirs.
- La septième liasse tient aussi sur une seule feuille. Au Victoria Bar à Nairobi, Elias fait connaissance avec Nelson. Ce mercenaire travaillait pour les Italiens sur la frontière Somalie-Abyssinie. Il s'est enfui au Kenya après avoir trahi ses employeurs. Il affirme avoir vu Jack Brady, bien vivant, à Hong Kong, moins de deux ans (mars 1923) avant le voyage d'Elias au Kenya, longtemps après que la justice kényane eut déclaré morts les membres de l'expédition Carlyle. Réservé et taciturne, Brady s'était tout de même montré amical. Nelson n'avait pas cherché à en savoir plus. C'est cette déclaration qui incite Elias à penser que d'autres membres de l'expédition pourraient être encore en vie.
- La huitième liasse prépare la structure du livre à venir, mais le contenu est assez anodin, avec des notes telles que "dire ce qui est arrivé" ou "expliquer pourquoi".

Aide de jeu NY-11- Notes de Jackson Elias à Nairobi

Aide de jeu NY-10
Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington

Nairobi,
le 8 août 1924

Cher Jonah,

Scoop à l'horizon ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Les autorités locales démentent toute implication d'un culte, mais les autochtones chantent une autre chanson. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Les notes que je t'envoie devraient te faire saliver ! Cette histoire pourrait faire notre fortune !

Baisers sanglants.

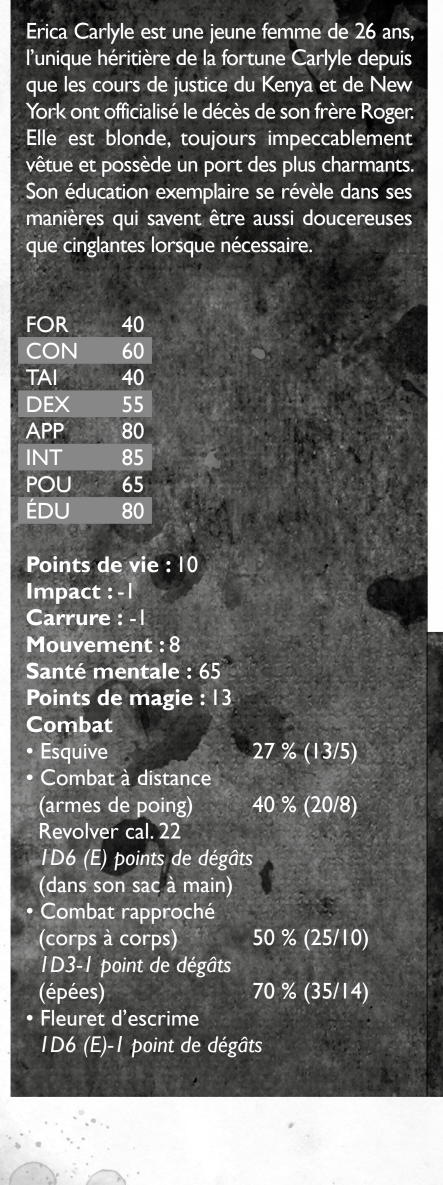
J.

P.S. Je vais avoir besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Je te contacterai.

Résidence Carlyle







Erica Carlyle

(Indépendante/neutre) - *Femme d'affaires millionnaire, 26 ans*

Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont officialisé le décès de son frère Roger. Elle est blonde, toujours impeccablement vêtue et possède un port des plus charmants. Son éducation exemplaire se révèle dans ses manières qui savent être aussi doucereuses que cinglantes lorsque nécessaire.

FOR	40
CON	60
TAI	40
DEX	55
APP	80
INT	85
POU	65
ÉDU	80

Points de vie : 10
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé mentale : 65
Points de magie : 13
Combat
- Esquive 27 % (13/5)
- Combat à distance (armes de poing) 40 % (20/8)
  Revolver cal. 22
  1D6 (E) points de dégâts
  (dans son sac à main)
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3-1 point de dégâts
  (épées) 70 % (35/14)
- Fleuret d'escrime
  1D6 (E)-1 point de dégâts

se faire engager comme domestiques ou se lier d'amitié avec le personnel de maison. Ils peuvent aussi essayer de la guetter à la sortie de sa propriété, mais elle peut y rester enfermée pendant toute une semaine ; ses représentants et son téléphone sont là pour lui épargner tout déplacement d'affaires.

Il sera certainement très divertissant de voir les investigateurs réfléchir aux mille façons de faire la connaissance de cette belle et richissime jeune femme.

Faites faire des tests de **Crédit** à des scores misérablement réduits ; mettez en scène de gros bras vêtus de smokings étriqués pour expulser les investigateurs des clubs privés où ils ne sont pas admis ; faites-les arrêter par la police sous une accusation farfelue ; faites-les suivre par les détectives privés des Carlyle. Miss Carlyle refuse de répondre à qui l'interroge par surprise dans un endroit public, plus particulièrement à ceux qui ne lui ont pas été présentés dans les règles. Toutefois, si les investigateurs ont pu la préparer d'une manière ou d'une autre, ou s'ils obtiennent une réussite Majeure à un test de **Baratin**, ils ont une chance. Et si l'un d'eux imagine une introduction originale, cette chance augmente. Erica refuse de parler de son frère, mais elle change d'attitude si sa position (ou son empire financier) est menacée, ou même si quelque chose excite vraiment sa curiosité.

Sa propriété de Westchester se trouve sur le fleuve Hudson, à une demi-heure au nord de New York. Sur la route, les investigateurs entrevoient un instant la sinistre prison de Sing-Sing. La propriété Carlyle se compose d'une magnifique bâtisse à deux étages, posée au milieu de deux hectares de jardins magnifiques, le tout entouré d'une grille de 3,50 m surmontée de fleurons acérés. Deux gardiens armés stationnent en permanence devant l'entrée, d'autres patrouillent

Compétences

Comptabilité	70 % (35/14)
Conduite	35 % (17/7)
Crédit	95 % (47/19)
Droit	35 % (17/7)
Équitation	60 % (30/12)
Gérer la fortune Carlyle	80 % (40/16)
Langues	
Allemand	50 % (25/10)
Anglais	85 % (42/17)
Français	45 % (22/9)
Nager	30 % (15/6)
Persuasion	75 % (37/15)
Psychologie	35 % (17/7)

régulièrement dans la propriété avec des chiens. Un ou plusieurs gardes du corps accompagnent Erica dans tous ses déplacements à l'extérieur. Le personnel de maison est compétent, fidèle et abondant.

Un tel système de protection n'est pas inutile. Peu de temps après la pendaison à Nairobi des prétendus assassins de son frère, des membres du culte ont essayé de s'introduire dans la bibliothèque à la recherche d'objets terriblement importants pour eux (cf. *La bibliothèque*). Erica porte plainte contre toute personne surprise en train de s'infiltrer dans la propriété (50 % de chances d'être découvert, toutes les 10 minutes passées à fouiner dans la maison), mais un test réussi de **Baratin** pourrait l'en dissuader. Elle apprécie l'énergie et la clarté.

Erica est constamment flanquée de son garde du corps, Joe Corey, et elle se trouve très fréquemment en compagnie de Bradley Grey, son conseiller personnel, au fait de toutes les affaires d'Erica et des entreprises Carlyle.

Ce qu'elle sait

Dès le départ, Erica savait que l'expédition africaine de Roger n'était pas simplement une lubie de plus. Elle percevait que quelque chose d'étrange fascinait et inquiétait son frère. Cette négresse (c'est ainsi qu'elle désigne M'Weru) était à l'origine de l'obsession de Roger. À ses yeux, la passion que son frère éprouvait pour cette noire démontrait dans quelle dépravation il était tombé. Dès que cette femme est entrée dans sa vie – Erica ignore où il l'a rencontrée – Roger a commencé à faire d'étranges rêves dans lesquels quelque chose ou quelqu'un l'appelait et le poussait à agir. Roger se réveillait la nuit en hurlant mais refusait d'en parler avec quiconque.

Erica avait conseillé à son frère de consulter le Dr Huston qui était alors l'homme le plus en vue des cercles qu'elle fréquentait. Elle pense que Huston a incité Roger à monter cette expédition et elle s'en sent responsable, mais elle est par-dessus tout persuadée que c'est la négresse qui a fait perdre le sens des réalités à son frère. À cette époque, il disparaissait plusieurs jours durant pour revenir l'œil rouge et fiévreux, expliquant seulement qu'il était allé à Harlem.

Roger disait de la négresse qu'elle était une Reine, une prêtresse qui détenait des secrets qu'il devait découvrir. Pendant un temps, Erica approuva cette idée d'expédition, pensant qu'une fois en Égypte, Roger comprendrait

que la négresse et ses contes n'étaient que superstitions et divagations. Elle ne connaissait ni le nom de M'Weru ni le culte auquel elle prétendait appartenir.

Erica est maintenant fermement convaincue que c'est M'Weru qui a fait basculer son frère dans la folie.

Il est à noter aussi que Erica a connaissance des deux contacts de son frère : Horrace Starett au Kenya (elle y est longuement restée) et Auguste Loret au Caire (cf. Aide de jeu NY-01 - Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle, p. 37).

Ce qu'elle sait sur l'expédition

Des investigateurs avisés l'interrogeront aussi sur les autres membres de l'expédition, mais Erica ne peut pas leur apprendre grand-chose.

- **Sir Aubrey Penhew :** Erica ne le connaissait pas et ne sait pas non plus pourquoi il participait à l'expédition. « *Il avait peut-être besoin d'argent. C'était le cas de tous ceux qui entouraient Roger.* »
- **Le Dr Robert Huston :** un homme attirant et envoûtant qu'Erica avait jugé extrêmement intelligent et sensible. Il a sans doute voulu accompagner Roger pour poursuivre son traitement.
- **Hypathia Masters :** Erica l'avait rencontrée plusieurs fois sans trop y faire attention. Roger a flirté plusieurs fois avec elle, mais rien de plus. C'était une bonne photographe et c'est peut-être la raison pour laquelle elle les a accompagnés.
- **Jack « Brass » Brady :** il était fanatiquement attaché à Roger qui lui vouait une confiance totale. Les avocats de Carlyle l'avaient blanchi d'une accusation de meurtre extrêmement convaincante. Roger était alors inscrit à l'Université de Californie du sud. Auparavant, il avait été expulsé d'Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic et Cornell.

La bibliothèque

En y repensant, Erica se souvient que peu de temps avant son départ pour l'Égypte, Roger relisait souvent les mêmes vieux livres. Elle a une fois feuilleté l'un d'eux, *les Manuscrits Pnakotiques*. Ce qu'elle y a lu l'a effrayée car ces textes semblaient justifier le comportement démentiel de son frère. Il avait placé tous ces livres en sûreté, dans un coffre caché dans la bibliothèque. Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'Erica connaissait l'emplacement de ce coffre. Elle avait retrouvé la combinaison et noté celle-ci sur la page de garde d'un recueil de poèmes d'Edgar Poe. Ayant fait installer une chambre forte pratiquement inviolable dans son bureau, elle n'a pas ouvert le coffre de Roger depuis le départ de ce dernier pour Londres.

Les investigateurs peuvent aussi apprendre l'existence de ces ouvrages grâce aux notes que Jackson Elias a déposées chez son éditeur Jonah Kensington. S'ils abordent directement le sujet avec Erica, elle prétend ne pas les connaître, craignant qu'ils ne représentent une valeur énorme pour des collectionneurs. Elle veut d'abord les faire évaluer (et se renseigner sur les investigateurs). S'ils essaient de s'approprier illégalement ces livres, ils vont devoir pénétrer dans la bibliothèque, découvrir l'emplacement secret du coffre et enfin réussir à l'ouvrir (**FOR** 300) – un travail passablement dangereux considérant le système de sécurité de la propriété. S'ils sont raisonnables, ils préféreront louer les services d'un perceur de coffre professionnel. Gardez un tel personnage sous la main, mais laissez les investigateurs en avoir l'idée.

Vous pouvez faciliter l'accès des investigateurs à la bibliothèque en les invitant à une grande réception donnée par Erica. Lors d'une telle soirée, l'interprétation des investigateurs, sans forcément recourir aux jets de dés, pourrait permettre de s'éclipser discrètement dans la bibliothèque, en chasser d'éventuels invités avec politesse et naturel avant de verrouiller les portes et de passer aux choses sérieuses. Une telle série d'exploits peut être très amusante. Alors qu'ils épluchent tous les livres, les investigateurs ont droit à des tests de **Chance** à la moitié, toutes les 20 minutes. À la première réussite, ils trouvent le recueil de poèmes de Poe et découvrent la combinaison qui y est inscrite (D15, G14, D13, G12).

Avec ses fauteuils confortables, ses tables et lampes de lecture, ses cendriers, ses crachoirs, sa magnifique cheminée de fer style victorien et sa superbe table de billard en ardoise et teck, la bibliothèque constitue un décor somptueux pour les centaines d'ouvrages protégés par des panneaux vitrés qu'elle renferme. On trouve là les éditions complètes reliées en cuir de Trollope, Dickens, Bulwer-Lytton, Mrs Radcliffe, Francis Parkman, les premières œuvres de George Washington Cable et d'autres pères de la culture anglo-saxonne. Tout un rayon est consacré aux ouvrages d'occultisme, mais seules les magies les plus traditionnelles sont abordées. Sur



Joe Corey

(Indépendant/neutre) - *Garde du corps d'Erica Carlyle, 37 ans*

Le garde du corps d'Erica est un gaillard brun de 37 ans, à la carrure impressionnante qui répond au nom de Joe Corey. Il porte un revolver cal. 45 digne de lui dans un holster d'aisselle et un coup-de-poing américain caché dans sa manche gauche. En public, il reste toujours à ses côtés, prêt à repousser les importuns, journalistes et autres. Il était l'homme de main d'un caïd de la pègre qui eut le dessous lors d'une transaction avec Erica. Ce chef de gang a disparu juste avant que Joe prenne son poste auprès d'Erica.

FOR	85
CON	75
TAI	80
DEX	70
APP	45
INT	60
POU	40
ÉDU	40

Points de vie : 15
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 8
Santé mentale : 50
Points de magie : 8

Combat

• Esquive	75 % (37/15)
• Combat à distance (armes de poing)	65 % (32/13)
Revolver cal. 45 *1D10+2 (E) points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	65 % (32/13)
1D3+1D6 points de dégâts	
• Batte de base-ball *1D8+1D6 points de dégâts*	

Compétences

Baratin	65 % (32/13)
Conduite	95 % (47/19)
Crochetage	50 % (25/10)
Discrétion	50 % (25/10)
Persuasion	55 % (27/11)
Psychologie	60 % (30/12)
Repousser les importuns	80 % (40/16)
Trouver Objet Caché	55 % (27/11)

Langue

Anglais	40 % (20/8)

Bradley Grey

(Indépendant/neutre) - *Conseiller d'Erica Carlyle, 41 ans*

L'homme de confiance d'Erica s'appelle Bradley Grey, un des associés du cabinet d'avocats-conseils Dustan, Whittleby & Grey (New York, 57e rue).
Les 41 ans de cet homme longiligne et distingué n'apparaissent que sur les traces poivre et sel de sa chevelure brune, toujours lustrée. Ses complets sont bien coupés et sombres, travail des tailleurs d'Erica. Son menton qui s'avance un peu lui donne un air peu commode, l'aidant sans le vouloir dans son travail.
Son nom apparaît fréquemment dans tous les articles de presse qui traitent de la prise de pouvoir d'Erica sur les entreprises Carlyle. La lecture de ces articles et la réussite d'un test d'**INT** suggèrent l'importance de la relation qui les unit. Grey n'aimait pas Roger. Il ne savait rien de l'influence que M'Weru pouvait exercer sur lui. C'est un homme avisé, mais susceptible de paniquer s'il est pris à partie en public ou confronté à des nouvelles inquiétantes. S'il pense que les investigateurs ont quelque chose d'important à dire ou si, d'une manière ou d'une autre, ils parviennent à le convaincre, il organise un rendez-vous avec Erica, mais cela peut tout de même prendre une semaine ou presque.

FOR	45
CON	50
TAI	45
DEX	50
APP	70
INT	85
POU	55
ÉDU	90

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 45
Points de magie : 11

Combat

• Esquive	25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3 points de dégâts	
• Stylo à encre	
1D4 (E) points de dégâts	

Compétences

Bibliothèque	70 % (35/14)
Comptabilité	70 % (35/14)
Conduite	30 % (15/6)
Crédit	85 % (42/17)
Droit	90 % (45/18)
Ne pas faire de vagues	80 % (40/16)
Psychologie	40 % (20/8)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Français	60 % (30/12)
Latin	25 % (12/5)

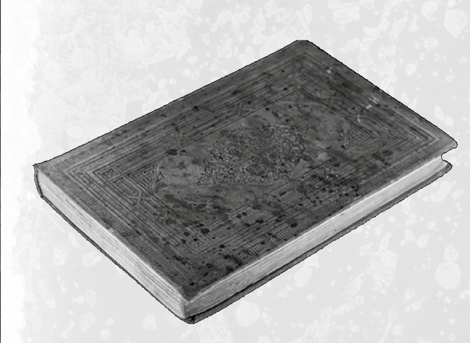


Bradley Grey

le mur nord, une étagère entière est remplie de vieux travaux de référence anglais et français. Curieusement, c'est là qu'est rangé le gros recueil de poèmes de Poe – dans lequel Erica a noté la combinaison du coffre. Derrière lui, un petit panneau peut être tiré pour faire apparaître un bouton. Si on pousse ce bouton, toute l'étagère glisse de côté et découvre le coffre qui se trouve derrière. Quatre livres sont enfermés à l'intérieur :

- *Les Manuscrits Pnakotiques*
- *Passages choisis du Livre d'Ivon*
- *Le Peuple du monolithe*
- *La Vie d'un Dieu.*

Les ouvrages



La Vie d'un Dieu

Ce manuscrit est l'unique exemplaire du journal de Montgomery Crompton, un artiste anglais arrivé en Égypte en 1805 qui devait accéder à la prêtrise de la Fraternité du Pharaon Noir. Cet ouvrage est relié en peau humaine. Crompton était déjà irrémédiablement fou quand il écrivit ces pages, qui décrivent une collection d'abominations commises au nom du Pharaon des Ténèbres. La salle du trône du Pharaon Noir y est mentionnée (cf. Aide de jeu NY-13 - Extrait de *La Vie d'un Dieu,* p. 48)
Ce sanctuaire secret de Nyarlathotep est situé dans le chaperon de la Pyramide Inclinée de Dhashûr en Égypte. Si les investigateurs lisent ce passage et visitent plus tard les lieux, rappelez-leur cette description. Lorsque Crompton fait référence au Pharaon Noir ou au Pharaon des Ténèbres, il s'agit, bien entendu, de Nyarlathotep.

Le journal contient aussi des descriptions complaisantes de meurtres, sacrifices, etc. À chaque fois, on retrouve les mêmes gourdins piqués d'une pointe utilisés pour les meurtres rituels.
Vous pouvez décider de retenir certains renseignements contenus dans *La Vie d'un Dieu* jusqu'à ce que les investigateurs arrivent à Londres ou en Égypte, pour les leur présenter alors comme quelque chose dont ils découvrent seulement la véritable signification (quand, par exemple, ils se trouvent confrontés à un gourdin piqué d'une pointe).
Langue : anglais.
Emplacement : dans la bibliothèque d'Erica Carlyle.
Perte de Santé mentale : 1D3
Gain de Mythe : +2/+3 %
Mythe de Cthulhu : 9 %
Étude : 1 jour.
Sortilèges conseillés : aucun.



Les Manuscrits Pnakotiques

Une traduction anglaise. Il s'agit d'une copie partielle d'un ouvrage plus vaste aujourd'hui perdu.



Langue : anglais.
Emplacement : dans la bibliothèque d'Erica Carlyle.
Perte de Santé mentale : 1D8
Gain de Mythe : +3/+7 %
Mythe de Cthulhu : 30 %
Étude : 45 semaines.
Sortilèges conseillés : *Contacter la Chose Ailée (Contacter une Chose Très Ancienne)*, *une « Larve Amorphe de Zhothaqquah » (Contacter une Larve Amorphe), Contacter « Yoden »* (Nodens), *Appeler « Yok-Zothoth »* (Yog-Sothoth), *Contacter « Zhothaqquah »* (Tsathoggua), *Ériger la Barrière de Naach-Tith, Créer un Portail, Enchanter un Brasero* (voir encadré Sortilèges, p. 54), *Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de R'lyeh, Invulnérabilité* (voir encadré Sortilèges, p. 54), *Lévitation* (voir encadré Sortilèges, p. 54), *Roue de Brume d'Eibon* (voir encadré Sortilèges, p. 54), *Signe de Voor.*





Passages choisis du Livre d'Ivon

Texte d'études français écrit par Gaspard du Nord à partir de l'original latin.
Langue : français.
Emplacement : dans la bibliothèque d'Erica Carlyle.
Perte de Santé mentale : 2D4
Gain de Mythe : +4/+8 %
Mythe de Cthulhu : 36 %
Étude : 36 semaines.
Sortilèges conseillés : *Appeler / Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter « Kthulhut »* (Cthulhu), *Contacter*

Le Peuple du monolithe

Un recueil de poèmes en anglais de 10 cm × 17 cm, par Justin Geoffrey. Il s'agit d'un volume très rare puisqu'il a été relié avec la peau d'un Chthonien. Donnez au lecteur une chance égale à son score en **Mythe de Cthulhu** de comprendre la chose.
Langue : anglais.
Emplacement : dans la bibliothèque d'Erica Carlyle.
Perte de Santé mentale : 1D3
Gain de Mythe : +1/+2 %
Mythe de Cthulhu : 9 %
Étude : 1 semaine.
Sortilèges conseillés : aucun.



Victoria Post

(Figurante) - *Meilleure amie d'Érica Carlyle, 26 ans*

Victoria Post est une jeune femme élancée et dynamique, de taille moyenne, blonde et terriblement séduisante – mais elle ne s'est pas encore choisi de mari à l'âge de 26 ans. Toujours amène, elle est d'une constante bonne humeur et sait facilement discerner si on lui ment ou non.
Victoria est la meilleure amie d'Erica Carlyle. Miss Post et Miss Carlyle sont des amies d'enfance, son père Walter Ellis Post étant lui-même un ancien ami de la famille Carlyle. Victoria et Erica ont suivi des parcours quasi-identiques jusqu'à l'université, où Erica a préféré le domaine des affaires tandis que Victoria s'est tournée vers l'histoire de l'art suivant son goût pour la peinture.
Elle sera assez facile à approcher car elle a ouvert récemment une galerie d'art avec la fortune de son père, et qu'elle se trouve régulièrement à son « bureau ».

FOR	65
CON	70
TAI	65
DEX	75
APP	85
INT	80
POU	60
ÉDU	85

Points de vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 65
Points de magie : 12

Combat
• Esquive 37 % (18/7)

Extrait du journal manuscrit de Montgomery Crampton
La vie d'un Dieu

« Ses angles étaient magnifiques et fort étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par leur hideuse beauté et je pensais à ces fous du monde extérieur qui ne voyaient qu'une erreur dans l'agencement de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils manquaient. Quand les six lumières furent allumées et les grands mots prononcés, il arriva, nimbé de la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs et je n'aspirais plus qu'à m'ouvrir les veines pour que ma vie se fonde dans son être, et que je devienne, pour une part, un dieu ! »

Aide de jeu NY-13 - Extrait de *La vie d'un Dieu*

Victoria Post

Un moyen de pouvoir croiser Erica Carlyle de manière indirecte, si les investigateurs n'y arrivent pas par une approche frontale, est de rencontrer la meilleure amie d'Erica, Victoria Post, citée dans la coupure de journal *Erica Carlyle arrive en Afrique* (cf. Aide de jeu INT-08, p. 28). Miss Post est une amie d'enfance de Miss Carlyle et se trouve être actuellement la propriétaire d'une galerie d'art située au n° 540 de la 29e rue ouest, dans Chelsea.

Victoria Post est présente dans sa galerie tous les après-midis pour recevoir des clients – fortunés – en général, au vu des tarifs pratiqués. C'est une jeune femme très dynamique et attentionnée, qui se rendra vite compte qu'on la baratine. Cependant, face à des personnes sincères et ayant besoin d'aide pour rencontrer Erica Carlyle, Victoria les aidera sans faillir s'ils ont su la convaincre et que la cause est noble. Elle sait fort bien qu'Erica ne souhaite plus parler de l'histoire de son frère, qui a représenté un grand traumatisme pour toutes deux. Néanmoins, Victoria estime qu'Erica s'est mise dans une situation de rejet face à toute cette histoire, et de vraies nouvelles, même mauvaises mais permettant d'enfin comprendre ce qui s'est passé, ne pourront que lui être salutaires.

Les investigateurs pourraient également rencontrer Victoria Post à des soirées mondaines liées au monde de la peinture, s'ils ne trouvent pas le chemin de sa galerie.

La boutique de l'horreur

La Boutique Ju-Ju

La Boutique Ju-Ju se trouve au 1, Ransom court, dans Harlem. Cette ruelle sale coupe la 137e rue à l'est de Lenox avenue et aboutit dans une arrière-cour de six mètres sur six. Seule la Boutique Ju-Ju donne sur cette courette. L'unique autre porte correspond à l'arrière-boutique d'un prêteur sur gages (l'établissement, qui avait sa devanture sur la 138e rue, est abandonné). Les nuits de réunion, 1D4 adorateurs sont étendus dans la cour ; ils jouent les ivrognes mais montent bonne garde.

La cour est encadrée d'immeubles délabrés et de nombreuses fenêtres la dominent. Si les investigateurs interrogent les habitants (qui se montrent d'abord hostiles et réticents envers les curieux), ils apprennent qu'une fois par semaine, des personnes bizarres et des étrangers viennent tard dans la nuit à la boutique. On entend alors parfois des bruits inquiétants. Un petit cadeau – argent, nourriture, cartouche de cigarettes – devrait permettre aux investigateurs de se poster une nuit à une fenêtre pour observer la devanture.

Si les investigateurs préfèrent passer par la boutique abandonnée du prêteur sur gages, il leur faut forcer la porte d'entrée condamnée par des planches (**FOR** 85), puis celle de derrière, fermée de l'extérieur par une chaîne et un cadenas (**FOR** 175). On peut tout de même entrebâiller la porte et entrevoir l'entrée de la Boutique Ju-Ju.

La devanture se compose d'une vitrine et d'une porte vitrée. Des rideaux occultent l'intérieur de la boutique. Dans la vitrine sont exposées des œuvres d'art africaines (authentiques, comme l'indique une réussite de test en **Anthropologie** ou **Archéologie**). Le magasin ouvre de 9 à 17 heures et ferme le dimanche.

Le magasin mesure à peine six mètres sur cinq et Silas N'Kwane semble être seul à s'en occuper. Sur une réussite de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs aperçoivent une clé pendue au cou du vieillard par une lanière de cuir.

L'endroit est sale et poussiéreux, encombré du classique bric-à-brac tribal africain : masques de démons, tambours, armes, animaux empaillés, sculptures sur bois, ivoires, etc. L'atmosphère est oppressante, terrifiante même si les investigateurs sont en visite de nuit. Une réussite en **Occultisme** les avertit que certains des fétiches sont des composants traditionnels de la magie rituelle africaine. Sauf culture particulière dans ce domaine, ils ne sont d'aucune utilité pour les investigateurs. Aucun objet relatif au **Mythe de Cthulhu** n'est visible.

Il y a 25 % de chances pour que 1D3 clients innocents soient présents lorsque les investigateurs arrivent et 45 % de chances pour que 1D4 adeptes soient à portée de voix. Les clients noirs ne verront pas d'un bon œil un groupe entièrement blanc, soupçonnant qu'il ne visite le quartier que pour se donner des sensations.

Dans les profondeurs

Aucun indice pour les investigateurs au rez-de-chaussée, mais il existe un accès vers le sous-sol, une trappe dissimulée sous un tapis derrière le comptoir. Si on soulève ce tapis, on découvre l'anneau d'acier qui permet de soulever la trappe. Elle cache une volée de marches, juste assez large pour une personne. L'escalier s'enfonce sur près de 6 m et aboutit dans un couloir qui, après 4 ou 5 m, se termine devant une solide porte. Les murs, le plafond et le sol sont en pierre. Le plafond est à 2,5 m. Des symboles mystérieux sont gravés sur les dalles (une réussite en **Anthropologie** les assigne à la tribu des Kikuyus ; tous symbolisent le mal). Si une réunion est en cours, la lanterne à pétrole pendue au plafond est allumée ; sinon le couloir est plongé dans les ténèbres.

La porte de chêne au bout du couloir est renforcée par des bandes d'acier. Des symboles sont aussi gravés dans le bois mais ne peuvent être identifiés. La porte résiste avec une **FOR** de





Silas N'Kwane

(Ennemi) - *Propriétaire de la Boutique Ju-Ju, 73 ans*

Silas N'Kwane est un vieillard de 73 ans, d'origine africaine, à la couronne de cheveux courts et blancs, portant des lunettes sur le bout du nez. Silas est plein d'entrain, perceptif et intelligent. Une chemise blanche et un gilet sombre complètent son apparence sérieuse. Il a entièrement sacrifié sa raison à son culte et n'en révélera jamais les secrets. Il ne sait en fait que peu de choses, si l'on excepte l'existence du chakota. Il se battra si nécessaire, mais préfère attaquer par-derrière.

Phrases types

« Je ne vends que des objets africains authentiques ; si c'est du sensationnel que vous recherchez, vous vous êtes trompés d'établissement. »

« Nul ne vous a vus entrer dans la boutique, nul ne vous en verra ressortir ! » (le sourire aux lèvres)

Niveau : ordinaire

FOR	40
CON	35
TAI	80
DEX	65
APP	65
INT	65
POU	50
ÉDU	40

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 3
Santé mentale : 0
Points de magie : 10

Combat

- Esquive 35 % (17/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 points de dégâts
  Pranga
  1D6 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	15 % (7/3)
Archéologie	10 % (5/2)
Baratin	45 % (22/9)
Crédit	25 % (12/5)
Dégoter un objet précieux dans son fourbi	50 % (25/10)
Discrétion	55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu	11 % (5/2)
Occultisme	50 % (25/10)
Persuasion	60 % (30/12)
Petit rire étouffé	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Kikuyu	70 % (35/14)
Kiswahili	20 % (10/4)
Nandi	20 % (10/4)

Ouvrage

Les Sectes secrètes d'Afrique

Cet ouvrage porte le timbre de l'Université Harvard. Récemment publié, il n'en existe plus que treize exemplaires, les autorités ayant réussi à détruire les autres. Ce livre contient le sortilège *Créer un Zombie*. Ce livre repose sur les expériences de l'explorateur américain Nigel Blackwell. Il a été compilé à partir des notes que Nigel Blackwell prit durant ses voyages en Afrique en 1916, et fut rédigé et publié en 1924. Il décrit le *Culte de la Langue Sanglante* en Afrique de l'Est, le Culte du Lécheur Hurlant dans le bassin du Congo, et le Culte de l'Horreur Flottante au Nigeria. Toutefois, il n'énonce pas que ces trois cultes vénèrent la même divinité. Nigel Blackwell ne semble pas non plus réaliser que tous ces dieux sont des avatars de Nyarlathotep. Le livre est écrit en anglais, et treize exemplaires seulement subsistèrent après les six mois qui suivirent son impression, les autorités étant parvenues à brûler les autres.

Langue : anglais.
Emplacement : dans la cave de la Boutique Ju-Ju.
Perte de Santé mentale : 1D10
Gain de Mythe : +2/+4 %
Gain d'Occultisme : +5 %
Gain d'Anthropologie : +5 %
Mythe de Cthulhu : 6 %
Étude : 22 semaines
Sortilège conseillé : *Créer un Zombie*.

150. Elle est assez large pour que deux investigateurs combinent leurs efforts contre elle. Elle est toujours verrouillée – sauf pendant les rituels – et sa clé se trouve au cou de Silas N'Kwane. Les gonds sont à l'extérieur et on peut donc l'extraire du chambranle en une vingtaine de minutes.

Le sous-sol

Derrière cette porte se trouve la salle des sacrifices, haute de 4,5 m. Les murs de pierres sont abondamment gravés. Une réussite de **Mythe de Cthulhu** indique que ces symboles mystérieux doivent être en rapport avec les Grands Anciens. Pendant les cérémonies, des torches placées dans des niches illuminent la salle. Un rideau protège des regards une petite alcôve où Mukunga le prêtre médite sur les joies de son sacerdoce. Quatre zombies attendent dans cette alcôve.

De gros tambours africains sont placés contre chaque paroi. Ils sont utilisés pendant les rituels.

Deux solides perches émergent du mur à côté de la porte d'entrée. Des lanières de cuir pendent au bout de chacune. Elles servent à lier les poignets des victimes sacrificielles. Ces sacrifices ont lieu tous les mois. Chacune de ces cérémonies doit au moins consacrer deux victimes au Dieu de la Langue Sanglante.

Au centre de la pièce, un puits (2,5 m de diamètre) s'enfonce dans le sol. Il est fermé par une épaisse dalle de pierre. Un système de levage a été installé pour soulever ce lourd couvercle mais, même ainsi, une **FOR** totale de 125 reste nécessaire pour ouvrir le puits.

Le chakota

Au fond de ce puits (4,5 m de profondeur) est tapi celui que le culte appelle le chakota, l'esprit aux multiples visages. Vénérée comme l'esprit servant du Dieu de la Langue Sanglante, cette entité monstrueuse est décrite page suivante. Lorsqu'elle est en place, la dalle étouffe les voix gémissantes du chakota, mais ses cris déchirants envahissent la pièce dès qu'on ouvre le puits. Le chakota s'attend à être nourri dans les 10 minutes qui suivent. S'il ne l'est pas, ses multiples visages redoublent de gémissements, provoquant une perte de 1/1D8 points de Santé mentale.

Les gardiens de la salle des sacrifices

Quatre zombies surveillent cette pièce sacrée. C'est le grand prêtre Mukunga qui les a créés à cette fin. Tous ont autrefois été mutilés lors des sacrifices

rituels. Leurs intestins pendouillent et leur front est profondément entaillé de la rune du culte (perte de 0/1D8 points de Santé mentale). Si Mukunga est absent, ils attaquent tous ceux qui entrent dans la pièce, mais cessent toute poursuite au bas de l'escalier. À vous de décider de l'instant où l'attaque est déclenchée.

Pendant les rituels, les zombies encadrent Mukunga qui s'en sert comme gardes du corps. Le reste du temps, ils sont postés dans l'alcôve de méditation de Mukunga. Les caractéristiques des zombies se trouvent page suivante. Mukunga les a créés grâce au sortilège *Créer un Zombie*, qui figure dans *Les Sectes secrètes d'Afrique*, un ouvrage entreposé dans l'alcôve.

Conseil : assez peu trépidante, la vie de zombie, puisqu'elle consiste à attendre derrière un rideau de pouvoir faire peur aux investigateurs… Dans la boutique, et même dans le sous-sol, en décrivant, n'avez-vous pas évoqué de-ci de-là le capharnaüm ambiant d'animaux « empaillés » ? C'est judicieux : et si par les pouvoirs émanant du chakota et des objets occultes présents, ces objets de décoration revenaient à une sorte de seconde vie ?



Chakota

Race inférieure de serviteur

Le chakota se présente comme une masse vermiforme de muscles aux veinures violacées dans lesquelles sont encastrées des dizaines de visages humains. Ceux-ci poussent des gémissements, cris et hurlements exprimant une peine indicible. Le chakota est capable de se déplacer, mais pas de sortir du puits. Il mesure presque 2 m de long pour 1 m de diamètre.
Les visages sont ceux de ses précédentes victimes. Après deux heures de digestion, le visage de la dernière victime apparaît sur le chakota. Celui-ci tue en mordant et dévorant à l'aide de ses multiples bouches. Il n'y a pas de limite au nombre de visages qu'il peut arborer car son corps se développe avec chaque nouvelle victime. L'investigateur qui aperçoit le visage d'une personne qu'il connaissait perd aussitôt le double ou le triple des points de Santé mentale indiqués. Toute personne mordue par le chakota perd automatiquement 1D10 points de Santé mentale, sans qu'aucun test ne soit nécessaire.
Création d'un chakota : Les caractéristiques du chakota dépendent du nombre de ses visages. Chaque visage rajoute 5 points de **FOR** et 5 points de **TAI** au monstre. La **CON** de la créature est égale à sa **FOR**. Sa **DEX** est toujours de 15 et son Mouvement de 4. Le chakota au fond du puits possède 36 visages. S'il dévore deux investigateurs, il en aura 38.
Le chakota est créé grâce à un rituel magique qui nécessite qu'un volontaire se sacrifie et confère son premier visage à la créature. Les adorateurs doivent d'abord aider le nouveau-né à se nourrir, mais il est rapidement capable de se débrouiller seul.

Chakota, esprit aux multiples visages

Carac.	*Moy.*	*Jet*
FOR	175	(10D6 x5)
CON	175	(10D6 x5)
TAI	175	(10D6 x5)
DEX	15	(1D6 x5)
INT	10	(1D3 x5)
POU	175	(10D6 x5)

Points de vie moy. : 35
Impact moy. : non utilisé
Carrure moy. : +4
Points de magie moy. : 35
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1D8 par adversaire
Options de combat rapproché : Le chakota tente de retenir et de dévorer ceux qui sont à sa portée en les mordant. Chaque round, le chakota peut tenter de mordre chacun de ses adversaires avec 1D8 de ses 36 visages. Le chakota cherche à dévorer la première cible avant de s'en prendre à la deuxième, il concentre donc ses mâchoires sur elle jusqu'à ce que son dernier point de vie soit perdu, ce qui signifie qu'elle a été déchiquetée et avalée.
Retenir (manœuvre) : Une des mâchoires se verrouille sur l'adversaire et le retient près du chakota. Elle inflige également 1 point de dégât par round.

- Combat rapproché 30 % (15/6)
  1 point de dégât par morsure
- Esquive 5% (2/1)

Protection : Le chakota est immunisé contre toute arme physique, mais le feu, la magie et l'électricité peuvent le blesser. Si les bouches sont couvertes, il peut suffoquer dans l'eau ou dans la terre.

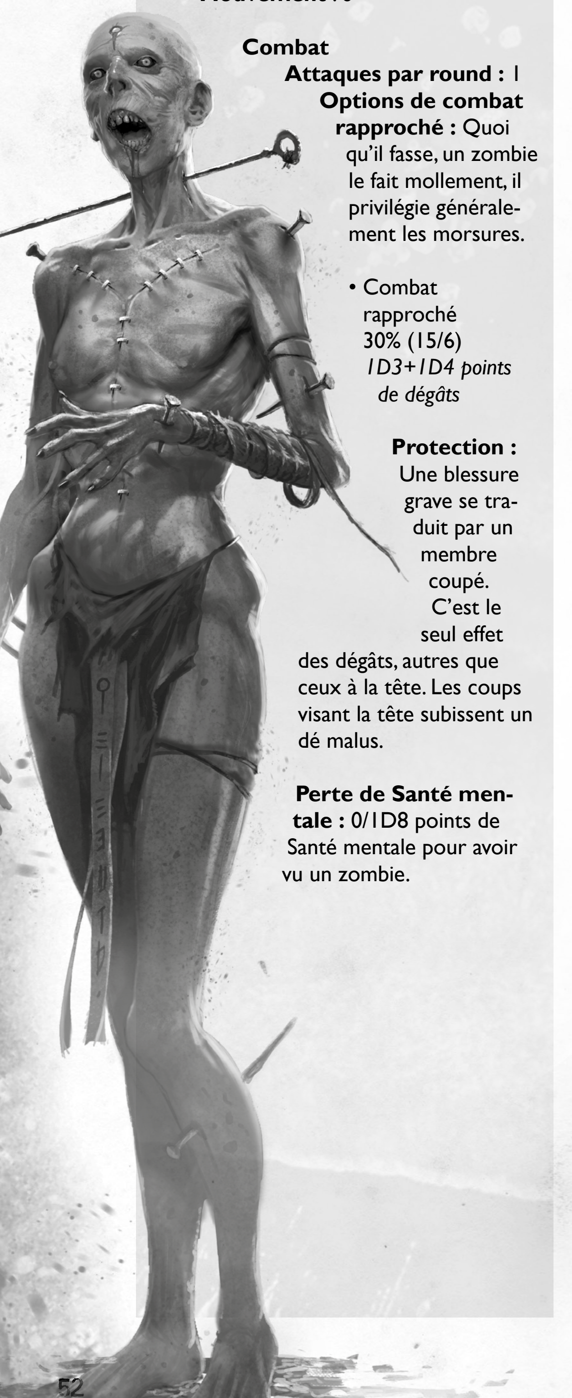
Perte de Santé mentale : La vision d'un chakota fait perdre 2/1D20 points de Santé mentale. Toute personne mordue par un chakota perd automatiquement 1D10 points de Santé mentale. La première écoute des hurlements déchirants d'un chakota coûte 1/1D8 points de Santé mentale.

Zombie

Les zombies sont quasiment immunisés contre les armes qui empalent (y compris les armes à feu), bien que de telles armes endommagent l'apparence du zombie. Tout coup porté par une arme d'empalement cause un point de dégâts à la créature. Toutes les autres armes ne lui infligent que la moitié des dégâts obtenus. Un zombie doit littéralement être haché menu avant de ne plus bouger.

Carac.		*Moy.* *Jet*
FOR	80	(3D6 x7.5)
CON	80	(3D6 x7.5)
TAI	65	(2D6+6 x5)
DEX	35	(2D6 x5)
POU	05	(05)

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 1
Mouvement : 6



Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Quoi qu'il fasse, un zombie le fait mollement, il privilégie généralement les morsures.

- Combat rapproché 30% (15/6) *1D3+1D4 points de dégâts*

Protection : Une blessure grave se traduit par un membre coupé. C'est le seul effet des dégâts, autres que ceux à la tête. Les coups visant la tête subissent un dé malus.

Perte de Santé mentale : 0/1D8 points de Santé mentale pour avoir vu un zombie.

Cher Silas,

Nous avons découvert ce bol de cuivre poli près de l'Ayers Rock. Je pense qu'il vous intéressera et que vous saurez en faire bon usage.

Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables

Aide de jeu NY-14 - Mot du Dr. Robert Huston

Par exemple, des chauves-souris, des colonnes de fourmis, des araignées, ou alors un python et un babouin très énervés, que l'on ne peut arrêter qu'en les décapitant ?

Aide de jeu NY-14 : mot du Dr Robert Huston

Un petit mot rédigé de la main de Robert Huston.

Utilité du document : il conduit les investigateurs vers l'Australie.

Cette petite pièce de deux mètres sur deux est séparée de la salle des sacrifices par un rideau. Des zombies se tiennent au garde-à-vous contre les murs latéraux, deux de chaque côté, quatre en tout.

La plupart des objets décrits ci-dessous sont enroulés dans une peau de léopard posée contre le mur du fond. La robe de prêtre et les griffes de lion sont accrochées à une patère sur ce même mur. Si Mukunga est présent, il tient le sceptre en main.

- **La robe du grand prêtre :** une grande cape emplumée aux couleurs chatoyantes. Une réussite en **Naturalisme** attribue ces plumes à des flamants roses et des martins-pêcheurs, tous certainement originaires d'Afrique orientale.
- **Les griffes de lion :** des griffes de lion fixées sur des pièces de tissu assemblées en gants. La paire est assez solide pour être utilisée comme arme (cf. caractéristiques de Mukunga, p. 22).
- *Les Sectes secrètes d'Afrique* : ce livre est décrit dans l'encadré *Ouvrage*, page 50.

Les objets suivants sont tous décrits dans l'encadré *Artefacts* (ci-contre), en voici la liste :

- **Le masque de Hayama** - un masque en bois représentant un démon africain
- **Un bol de cuivre poli**
- **Un sceptre sculpté**
- **Un serre-tête de métal gris**

Pistes secondaires

Miriam Atwright

Si les investigateurs contactent Miriam Atwright, en personne ou au téléphone, elle leur apprend qu'Elias souhaitait consulter *Les Sectes secrètes d'Afrique*, un ouvrage qui a mystérieusement disparu de la bibliothèque quelques mois plus tôt. Par « mystérieusement », elle entend qu'un beau jour il s'est tout simplement volatilisé. « *Il régnait une odeur innommable dans la bibliothèque le jour où ce livre sur les sectes a disparu.* » Miriam éprouvait beaucoup d'admiration pour Jackson Elias et elle apporte volontiers son aide aux investigateurs s'ils la lui demandent. Sa bibliothèque permet éventuellement d'identifier la rune gravée sur le front de l'écrivain. C'est une rune très ancienne, généralement associée au surgeon d'un culte chassé d'Égypte à l'époque pharaonique. Miriam peut faire cette recherche à ses moments perdus – une semaine – ou bien aider l'un des investigateurs qui en vient alors à bout en douze heures. Les recherches pointent vers un culte kenyan consacré au Dieu de la Langue Sanglante. Il n'apparaît pas qu'il s'agit de l'un des avatars de Nyarlathotep, mais les investigateurs s'en apercevront s'ils lisent *Les Fragments de G'harne*. La Fondation Penhew en détient un exemplaire en parfait état, à Londres.

Le professeur Anthony Cowles

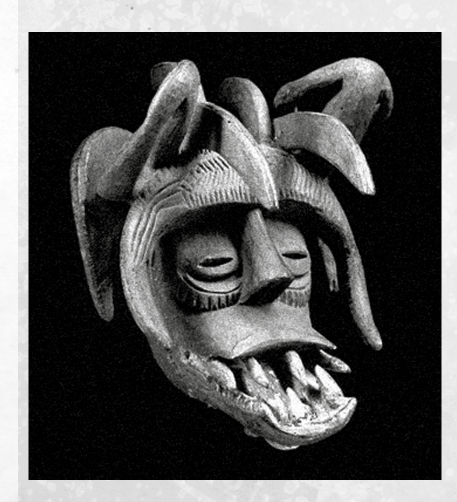
Trouver le professeur est très facile : la plupart des jeunes gens d'Arkham sont hypnotisés par l'allure et la silhouette gracieuse de la fille du professeur Cowles, la

charmante Ewa, et peuvent indiquer précisément l'adresse du pavillon de son père sur Pickman (entre West et Garrison), de son bureau dans le Bâtiment des Arts Libéraux ou de son restaurant préféré (Grafton Diner, près de la gare). Les voies classiques d'approche, téléphone, lettre, télégramme ou même le courrier interne permettent de le joindre, parfois lentement, mais en jouant la montre, les investigateurs parviendront à contacter cet érudit en moins de vingt-quatre heures.

Le professeur se montre amical et ouvert. Il ne sait malheureusement pas grand-chose. Il n'a jamais rencontré Jackson Elias et ne connaît rien de sa vie. Il a lu plusieurs de ses livres – ceux qui s'intéressent à la Polynésie et la Nouvelle-Zélande – et se rappelle quelques détails de ces ouvrages si on lui cite les titres.

Cowles collectionne les récits d'événements étranges, un hobby qui lui a souvent valu les critiques de ses pairs. Il croit à la sorcellerie et garde l'esprit ouvert en ce qui concerne les monstres et cités perdues, même s'il exige toujours des preuves. C'est un homme fort et excentrique, doté d'une remarquable barbe rousse. Vous pouvez présenter la jolie Ewa, mais elle ne joue aucun rôle particulier dans cette campagne.

Artefacts



Le Masque de Hayama

Emplacement : dans la Boutique Ju-Ju.
Un masque de démon africain apparemment taillé dans le bois, même si une réussite en **Naturalisme** révèle qu'il ne peut s'agir d'aucun bois terrestre. Le masque combine les traits de quatre Dieux Extérieurs. Il a été façonné par un grand sorcier congolais qui dirigeait un culte dédié à Cthulhu (une réussite en **Archéologie** détermine sa provenance congolaise).
Ce masque africain sculpté ne comporte aucune poignée ou sangle qui permette de le maintenir sur le visage. Une fois mis en place, il adhère au visage comme une chose vivante et reste collé – un comportement bien inquiétant, même pour les témoins. Il est alors impossible de l'ôter, même avec de l'aide. Bientôt, le porteur n'a de toute façon plus envie de s'en débarrasser. Après une quinzaine de secondes, ses pupilles se dilatent jusqu'à envahir toute leur orbite. À partir de ce moment et pendant les 30 secondes suivantes, la personne ainsi masquée a une vision bien trop précise d'un des quatre dieux concernés et doit faire un test de **Santé mentale**.
Après ce laps de temps, le masque tombe de lui-même. Utilisé pour un sortilège d'Appel ou de Contact d'un de ces quatre dieux, le masque tombe quand le sortilège prend fin.
Porter ce masque présente certains avantages, si le porteur et sa Santé mentale survivent à l'expérience. Chaque fois que le masque permet de voir un des quatre dieux pour la première fois, la compétence **Mythe de Cthulhu** du porteur augmente de 1D10 points. De plus, le masque facilitant l'accès aux dieux concernés, les sortilèges *Contacter Nodens, Appeler Azathoth, Appeler Shub-Niggurath* et *Appeler Yog-Sothoth* voient leur efficacité accrue ; leurs chances de réussite reçoivent un dé bonus.
Le Masque de Hayama est un objet du Mythe extraordinairement précieux. Les adorateurs tueront sans hésiter pour le défendre.

(1) Tous les investigateurs n'ayant pas forcément de connaissance en **Mythe de Cthulhu**, il n'est pas certain que le porteur du masque connaisse l'identité du dieu qu'il s'apprête à rencontrer. N'hésitez donc pas à utiliser l'un des nombreux noms qu'ils portent, suivant les régions, les cultes ou les époques. Pour la description des dieux et plus d'informations, reportez-vous au *Manuel du Gardien V7, page 280*.
(2) Comme indiqué dans le chapitre *Le Caire* (cf. *Échec à la reine*, dans la partie *Horreurs souterraines*, p. 72), le Masque de Hayama peut aider les investigateurs à empêcher la résurrection de Nitocris.

Un bol de cuivre poli

Emplacement : dans la Boutique Ju-Ju.
Il est gravé de runes et de symboles inconnus. Une réussite de **Mythe de Cthulhu** reconnaît dans ce bol antique un composant nécessaire au sortilège *Envoyer des Rêves* (voir encadré Sortilèges, page suivante). Un vieux parchemin arabe détenu par la Fondation Penhew à Londres donne les détails de ce sortilège.
Malgré les apparences, le bol n'est pas fait de cuivre, mais d'une substance inconnue de notre science que les adorateurs appellent *« cuivre céleste »*.

Le sceptre sculpté



Emplacement : dans la Boutique Ju-Ju.
D'origine africaine, taillé dans du bois de baobab, il est gravé d'anciennes runes très semblables aux hiéroglyphes égyptiens. Les runes disent *« Nyambe, Mien est Ton Pouvoir »*.
Le sceptre accorde 10 points de magie supplémentaires à qui s'en saisit en invoquant Nyambe. Ces points disparaissent au bout d'une heure s'ils n'ont pas été utilisés. Le sceptre ne peut être réactivé qu'après le prochain lever du soleil. Nyambe est un des noms pris par le dieu suprême en Afrique occidentale et méridionale. Ce sceptre n'est pas un objet du Mythe.

Le serre-tête de métal gris

Emplacement : dans la Boutique Ju-Ju.
Les runes du Mythe qui courent sur tout le pourtour semblent indiquer (réussite de **Mythe de Cthulhu**) qu'il s'agit d'un talisman protecteur en rapport avec Nodens. Lorsqu'on le coiffe, ce serre-tête protège contre les maigres bêtes de la nuit. Aucun de ces monstres ne peut attaquer son porteur, à moins d'avoir été préalablement blessé par lui.

Visions et pertes de Santé mentale associées

1D4	Dieu	Autre nom du dieu(1)	Réussite	Échec
1	Nodens(2)	Le Maître de la Chasse Sauvage	Aucune	Aucune
2	Azathoth	Celui de l'Abîme	5 points de Santé mentale	1D100 points de Santé mentale
3	Shub-Niggurath	Le Bouc Noir	5 points de Santé mentale	1D100 points de Santé mentale
4	Yog-Sothoth	Le Tout-En-Un	5 points de Santé mentale	1D100 points de Santé mentale

Sortilèges

Envoyer des Rêves
Coût : nombre de points de magie variable ; 1D3 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 1 heure
Ce sortilège envoie des rêves de son choix à la cible. Il coûte un nombre variable de points de magie et 1D3 points de Santé mentale. Ses effets durent 2 minutes par point de magie investi.
Le rituel requiert l'emploi d'un bol en cuivre céleste (une sorte de métal extraterrestre), gravé de runes et rempli d'herbes spéciales mélangées à un dé à coudre de sang du sorcier. Ce dernier enflamme les herbes et médite tant que l'étrange fumée verdâtre qui s'élève l'entoure. La victime fait les rêves désirés, si le sorcier emporte un test opposé de POU.
La victime doit dormir et se trouver à moins de 30 km du sorcier. Ce dernier a toute latitude pour choisir les rêves qu'il lui adresse. Il s'agit en général de visions montrant des entités du Mythe pour mieux ébranler l'équilibre psychologique du dormeur. Les pertes de Santé mentale sont alors égales au dixième de ce qu'elles devraient normalement être (arrondir à l'entier supérieur). Ainsi, par exemple, une vision onirique d'Azathoth ne fait perdre que 1 point de Santé mentale si le dormeur réussit son test de **Santé mentale**, et 1D10 s'il le rate. Le sorcier peut uniquement envoyer des visions d'entités qu'il a lui-même contemplées de ses propres yeux. *Envoyer des Rêves* ne peut servir pour donner des ordres au dormeur ou pour l'hypnotiser.

Roue de Brume d'Eibon
Coût : 3 points de magie par mètre de hauteur ; 1 point de Santé mentale
Temps d'incantation : 1D3 minute
Ce sortilège est présent dans le *Livre d'Ivon*.
Ce sortilège matérialise un cylindre tourbillonnant à l'intérieur duquel une ou plusieurs personnes peuvent se dissimuler aux yeux de certaines créatures du Mythe. Il coûte 3 points de magie par mètre de hauteur du cylindre et 1 point de Santé mentale.
Le rituel dure 1D3 minute et requiert un disque en bronze, gravé d'un étrange symbole ressemblant à un svastika à trois branches. Ce disque est posé sur le sol et le magicien monte dessus avant de prononcer l'incantation. Une roue de brume bleutée de 1,5 m de diamètre se matérialise alors autour de lui. Toute chose placée dans ce brouillard tourbillonnant disparaît à la vue des personnes qui se trouvent autour et ce, pendant 1D20+10 minutes, moment où la brume se dissipe.
Une *Roue de Brume* permet de dissimuler des gens aux yeux de créatures invoquées par Nyarlathotep ou en son nom. De telles entités agissent alors comme si la roue et ceux qu'elle abrite n'existaient pas. Elles ne s'en approchent jamais, même accidentellement. Et si elle bloque un passage, elles s'arrêtent devant et repartent sans même savoir pourquoi. La roue ne peut affecter que les monstres servants du dieu, pas Nyarlathotep lui-même.
La roue protège toutes les personnes qui arrivent à entrer à l'intérieur. Néanmoins, si un pied, une tête ou une main dépasse… l'illusion ne fonctionne pas. Il faut dépenser 7 points de magie pour cacher un groupe d'investigateurs de tailles moyennes, à moins qu'ils ne spécifient qu'ils se courbent, s'accroupissent, etc.
Des créatures déjà présentes au moment de la création de *la Roue de Brume* ou qui n'ont pas été invoquées au nom de Nyarlathotep la voient parfaitement et peuvent passer au travers. Il est possible de sortir de la roue, mais si on se fait repérer à ce moment-là, le charme est aussitôt rompu. Il en va de même si quelque chose passe au travers de la brume : lame, balle, etc. Une fois que l'attention d'une créature est attirée, ce sort de protection perd toute efficacité.

Enchanter un Brasero
Coût : 5 points de POU ; 1D4 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 2 heures
Ce sortilège enchante le brasero qui permet de lancer *Conjurer le Cristal de Mortlan*. Le rituel se déroule par une nuit de pleine lune, entre l'équinoxe d'automne et le solstice d'hiver. Il requiert le sacrifice d'un petit animal et une incantation verbale et gestuelle. Le brasero est ensuite enduit du sang de l'animal, avant d'être saupoudré d'une poignée de poudre d'or ou de platine, voire de grains de mercure solidifié. Il faut ensuite faire brûler un morceau de bois vieux d'au moins 500 ans, en tenant le brasero dans la fumée.

Invulnérabilité
Coût : 1 point de magie ; 1 point de Santé mentale
Temps d'incantation : instantané
Ce sortilège absorbe les attaques physiques. Il coûte 1 point de magie et 1 point de Santé mentale. Au cours du rituel, le sorcier prononce les noms des Dieux Extérieurs et tend les mains en direction de son assaillant. Tant qu'il ne les baisse pas, il repousse ses attaques en dépensant un nombre de points de magie correspondant aux dommages qu'elles devraient normalement lui infliger. Ce qui veut dire qu'il n'en dépense pas quand son adversaire rate son test de compétence. S'il laisse retomber ses mains, le sortilège prend fin. Mais rien n'empêche qu'il le relance.
Le sorcier est protégé aussi longtemps qu'il lui reste des points de magie. Une seule attaque à la fois est annulée de cette manière. Si le sorcier reçoit plusieurs attaques à la fois, il choisit celle qu'il désire annuler, mais il doit toujours le faire avant que leurs dommages soient déterminés. S'il n'a pas assez de points de magie pour annuler une attaque, elle lui inflige des dommages normaux. Le sortilège prend alors fin.

Lévitation
Coût : nombre de points de magie variable ; 1D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : instantané
Ce sortilège permet au sorcier ou à une personne de son choix de se déplacer lentement dans les airs. Il coûte 1 point de magie par 5 points de TAI de la personne qui veut léviter et 1D6 points de Santé mentale. Ses effets persistent pendant plusieurs minutes. Le cas échéant, le sorcier doit voir la personne qu'il veut soulever.
Celui qui lévite s'élève à un peu plus d'un mètre du sol. S'il était en train de tomber, sa chute est ralentie et s'interrompt avant qu'il touche terre. Chaque point de magie dépensé après le lancement du sortilège permet d'effectuer des déplacements dans les airs, au prix de 1 PM par mètre parcouru horizontalement ou verticalement. (Néanmoins, si la personne qui lévite n'est pas consentante, le sorcier doit d'abord remporter un test opposé de POU contre la victime).
La personne que le sorcier fait léviter se déplace sans pouvoir résister à sa volonté, mais elle peut quand même réussir à s'agripper à une branche ou à quelque chose du même genre. Si c'est le cas, elle peut utiliser sa FOR dans un test opposé au POU du sorcier. Si elle l'emporte, le sortilège est annulé, ce qui a évidemment pour effet de la faire tomber brutalement sur le sol.



Une ou deux questions peuvent faire discourir cet homme volubile pendant une heure. Une touche de flatterie ou de **Baratin** suffit à le lancer dans un résumé de sa récente conférence à l'Université de New York.

Au sujet de la conférence

Il ne faudra pas longtemps avant que le professeur ne se lance dans de longues explications sur la conférence qu'il a donnée récemment. Les aides de jeu NY-15 et NY-16 regroupent toutes les informations alors présentées.

Le professeur a entendu parler de Cthulhu et de R'lyeh, et découvert des correspondances troublantes entre les contes de la Chauve-souris des Sables et Cthulhu. Certaines légendes polynésiennes très différentes comportent les mêmes parallèles. Cowles a lu *Les Écrits de Ponape*, « un ouvrage des plus troublants et des plus écœurants ». Malheureusement, l'exemplaire des *Écrits de Ponape* de l'Université de Sydney a été prêté à un certain John Scott, de Boston, qui ne l'a jamais rendu. (John Scott est un personnage malveillant qui apparaît dans la première des campagnes pour *L'Appel de Cthulhu*, *Les Ombres de Yog-Sothoth* ; il ne peut pas être rencontré dans *Les Masques de Nyarlathotep*)

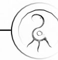
Cowles croit que ce culte s'est éteint ou endormi il y a des centaines d'années. Mais son existence passée l'a incité à lire les livres de Jackson Elias sur les cultes actuels.

Le professeur ne dispose plus du document, mais il indique que celui qui a fait cette découverte, un certain Arthur MacWhirr de Port Hedland, tenait un journal dans lequel il a rapporté plusieurs attaques d'Aborigènes contre son équipe. MacWhirr aurait noté que certaines victimes étaient mortes de centaines de petites piqûres, ce qui évoque l'antique Culte de la chauve-souris.



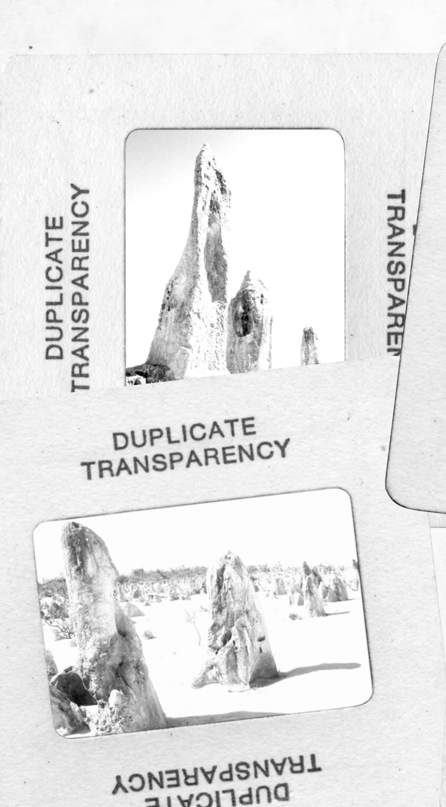
Conseil

attention, le professeur Cowles habite à Arkham, nous savons tous à quel point cette ville peut exciter l'investigateur moyen, si ce n'est plus. Pour s'éviter des heures de description de l'Université de Miskatonic, aux basques d'investigateurs sur les traces du *Necronomicon* « pour le plaisir », logez le professeur Cowles sur New York pour quelques jours (la secrétaire du département à l'université détient l'information).



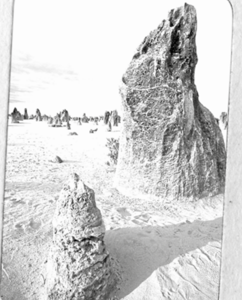
Aide de jeu NY-15 : principaux points de la récente conférence du professeur Anthony Cowles

Utilité du document : cet article présente les principaux points de la conférence sur l'anthropologie faite à l'Université de New York. Il établit l'existence passée d'un Culte de la chauve-souris en Australie et le relie au **Mythe de Cthulhu**. *(voir page 69)*













Miriam Atwright

(Alliée) - *Bibliothécaire consciencieuse, 39 ans*

Miriam Atwright est une femme de 39 ans, brune, grande et fine, portant le chignon, au regard clair et à la voix haut perchée, toujours habillée de façon on ne peut plus élégante et classique.

Elle est l'une des bibliothécaires de l'Université Harvard, située à Cambridge dans le Massachusetts. Pour la rencontrer, les investigateurs devront donc prendre le train depuis New York, mais il est plus simple et tout aussi efficace de lui téléphoner.

Miss Atwright voue un grand respect à Jackson Elias, qui est l'un des seuls écrivains qu'elle connaisse personnellement. Pour peu que l'on se présente comme un ami d'Elias ou de Kensington, elle révélera tout ce qu'elle sait.

FOR	40
CON	60
TAI	40
DEX	55
APP	80
INT	85
POU	65
ÉDU	90

Points de vie : 10
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé mentale : 65
Points de magie : 13

Combat

• Esquive	27 % (13/5)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
1D3-1 point de dégâts	
Gros tampon encreur	
1D3-1 point de dégâts	

Compétences

Discrétion	30 % (15/6)
Occultisme	15 % (7/3)
Trouver livre caché	75 % (37/15)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Anglais	85 % (42/17)
Espagnol	40 % (20/8)
Français	45 % (22/9)
Grec	30 % (15/6)
Latin	35 % (17/7)



Pr Anthony Dimsdale Cowles

(Allié) - *Professeur d'anthropologie, 46 ans*

Le professeur Anthony Cowles est âgé de 46 ans. C'est un homme de taille moyenne qui possède une imposante barbe rousse malgré un début de calvitie. Passionné et un peu farfelu, il est toujours au large dans un complet froissé en épais tissu écossais dont les poches bâillent.
Cowles est professeur d'anthropologie à l'Université Miskatonic d'Arkham. Il pourra facilement être rencontré, mais n'acceptera pas de donner d'informations par téléphone. S'il connaît Elias, c'est uniquement au travers de ses livres. Cowles est spécialisé dans l'étude des îles du Pacifique et possède un esprit ouvert, ce qui lui est parfois reproché par d'autres experts. Excentrique, il est à l'affût de toutes nouveautés et pourra informer les investigateurs sur différentes affaires et en particulier l'existence du Culte de la Chauve-souris des Sables en Australie.

FOR	50
CON	60
TAI	55
DEX	55
APP	60
INT	85
POU	70
ÉDU	90

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 78
Points de magie : 14

Combat

• Esquive	35 % (17/7)
• Combat à distance (fusils)	25 % (12/5)
Cal. 12 (pompe) *4D6/2D6/1D6 points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	35 % (17/7)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Anthropologie	60 % (30/12)
Archéologie	45 % (22/9)
Bibliothèque	80 % (40/16)
Captiver son auditoire	70 % (35/14)
Conduite	50 % (25/10)
Crédit	50 % (25/10)
Droit	15 % (7/3)
Équitation	25 % (12/5)
Histoire	35 % (17/7)
Mythe de Cthulhu	3 % (1/0)
Naturalisme	30 % (15/6)
Occultisme	15 % (7/3)
Persuasion	45 % (22/9)
Psychologie	45 % (22/9)
Savoir	
Savoir ès culture aborigène	65 % (32/13)
Savoir ès cultures polynésiennes	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)
Veiller sur sa fille	75 % (37/15)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Grec	35 % (17/7)
Latin	20 % (10/4)
Pigdin	10 % (5/2)

Aide de jeu NY-16 : diapositives surexposées d'un étrange monolithe

La conférence du professeur Cowles comprenait quelques diapositives surexposées d'un étrange monolithe de pierre, photographié dans le désert australien. Les clichés ont été pris par Arthur MacWhirr à moins de 20 km des installations du Dr Huston dans la Cité de la Grande race. (voir page précédente)

Utilité du document : ces clichés permettent d'entendre parler de leur auteur (Arthur MacWhirr) et de localiser un étrange monolithe de pierre non loin de la Cité de la Grande race.

Les Cowles bientôt en Australie

Cowles a accepté un poste à l'Université de Miskatonic pour un semestre, en partie dans l'espoir de réunir des fonds pour une véritable expédition sur le site découvert par MacWhirr. Mais jusque-là, nul n'a répondu à ses attentes.

Bien qu'il soit curieux de tout et ne manque pas de courage, Cowles doit penser à sa carrière et respecter son engagement actuel. Ni lui ni sa fille ne peuvent consacrer de longues heures à seconder les investigateurs ou se joindre à eux dans leurs investigations. Tous deux sont fiables et constituent un bon contact aux États-Unis, si les investigateurs ont besoin d'aide pendant qu'ils sont à l'étranger. Leur **Crédit** est plus élevé à Sydney qu'à Arkham.

Les Cowles vont retourner à Sydney dans sept mois, avant la fin de cette campagne, et sont donc susceptibles de participer au chapitre australien. David Dodge, un collègue professeur, s'occupe de leur maison et il pourrait participer plus utilement encore à une expédition dans le désert.

Depuis la mort de sa femme, Cowles se montre terriblement protecteur envers sa fille ; bien qu'Ewa comprenne cette attitude, elle commence à la trouver pesante. Lorsque arrivera son vingt et unième anniversaire, elle quittera la maison paternelle en acceptant tout poste d'enseignante. Reste que tous deux s'aiment beaucoup et réagiront avec violence à une attaque éventuelle sur l'autre.

Emerson Import

La compagnie est domiciliée dans un bâtiment long et étroit situé à l'ouest de Manhattan, non loin du fleuve Hudson, au n° 648, 47e rue ouest, avec des quais de chargement aux deux extrémités. C'est un entrepôt où s'empilent les marchandises, mais une petite série de bureaux occupe le volume supérieur de la façade. Emerson Import n'est qu'une société ordinaire qui sert d'intermédiaire, sans rapport direct avec les cultes de Mombasa et la Langue Sanglante de New York.

Conseil sur l'utilisation des registres

Les registres représentent pour le Gardien un outil très précieux : ils regorgent d'informations qui aideront les investigateurs à comprendre la menace qui pèse sur la Terre.
À cette fin, ils mettent en évidence les échanges organisés entre les différents cultes qui œuvrent au retour de Nyarlathotep. Nous les avons voulus aussi complets que possible, quitte à dérouter les plus novices des investigateurs.
Par conséquent, libre à vous, Gardien, de les adapter pour vos investigateurs. Mais il serait dommage de passer à côté car les informations dispensées (noms, matériels, expéditeurs, destinataires, moyens d'expédition, etc.) faciliteront grandement les recherches des investigateurs.
Bien entendu, les registres proposés ne sont que des « extraits » qui orientent les investigateurs vers de nouvelles destinations. Aussi, n'hésitez pas à les compléter ou modifier pour influencer le choix de leur prochaine destination. Alors oui, c'est vrai, c'est « mal » de leurrer le libre arbitre de ses investigateurs. Mais si cela peut favoriser l'évolution de la pression qui pèse sur eux, ils ne vous en seront que plus reconnaissants à la fin !

Les investigateurs peuvent décider soit de simplement interroger le propriétaire, Arthur Emerson, en se rendant sur place ou en lui téléphonant (HA 6-3900), soit de cambrioler l'entrepôt.

Dans le premier cas, ils rencontreront Arthur Emerson, un cinquantenaire dynamique mais ventripotent. Interrogé sur Jackson Elias, il se souviendra de sa visite et présentera ses condoléances en apprenant sa mort. Il expliquera aux investigateurs qu'Elias faisait le tour des importateurs de New York pour trouver ceux réalisant des échanges avec Mombasa. Emerson se trouve être l'agent américain d'un exportateur de Mombasa, Ahja Singh. Le seul client de ce dernier est la Boutique Ju-Ju, située au 1, Ransom court, à New York. Emerson est certain qu'Elias avait l'intention de s'y rendre. Il donne volontiers le nom du propriétaire, Silas N'Kwane, et son opinion sur ces gens, des *« négros étrangers mauvais comme la peste »*. Il avait dit la même chose à Elias. Si vous le désirez, Emerson prévient la police après avoir été interrogé, car il a suivi l'affaire du décès d'Elias dans les journaux. Il parle de la visite d'Elias, de ses intentions et de celles des investigateurs.

Aide de jeu NY-17 : extrait des registres d'Emerson Import

Utilité du document : ce registre amène les investigateurs à s'interroger sur l'importance de la Langue Sanglante. La piste mène jusqu'au Kenya, où s'est rendue l'expédition Carlyle. Mais elle les mènera bien plus loin… *(voir p. 72)*

Si les investigateurs décident de cambrioler l'entrepôt Emerson, cela se fera sans grandes difficultés, car il n'est



pas surveillé la nuit – si ce n'est des rondes de police dans le secteur des docks. Le rez-de-chaussée est composé d'un grand hangar rempli de tout un tas de caisses de toutes tailles, rangées avec plus ou moins de bonheur, mais il est facile de se déplacer – voire de se cacher – dans les travées composées par les caisses. Il faut environ deux heures pour en faire le tour, mais sans rien apprendre. Un escalier intérieur monte vers l'étage, qui est composé de trois pièces en enfilade. La première est une petite salle d'attente avec quatre chaises et des affiches sur le droit maritime aux murs. La deuxième est celle de la secrétaire d'Emerson qui comporte un bureau et des meubles pour ranger les dossiers des clients et des employés – on peut y trouver différents bons de commande pour plusieurs sociétés, ainsi que des références à Silas N'Kwane à l'adresse de la Boutique

Plan des entrepôts d'Emerson Import



Miss Ewa Seaward Cowles

(Alliée) - *Étudiante et fille respectueuse, 20 ans*

La fille du professeur Cowles se nomme Ewa, c'est une très jolie jeune femme de 20 ans, bien connue de tous les étudiants du campus pour son charme discret. Cheveux auburn avec une coupe à la mode, c'est son charme naturel et discret qui attire l'œil, plus que ses tenues un peu garçonnes. Ses caractéristiques ne sont données que pour information dans le chapitre consacré à New York, mais elle pourrait servir d'investigatrice dans le chapitre australien. En effet, le professeur Cowles et sa fille se rendront à Sydney où ils disposeront d'une maison à partir du mois d'août 1925.

FOR	65
CON	70
TAI	50
DEX	75
APP	90
INT	80
POU	70
ÉDU	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 70
Points de magie : 14

Combat

• Esquive	37 % (18/7)
• Combat à distance (armes de poing)	40 % (20/8)
Revolver cal. 45 *1D10+2 (E) points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	50 % (25/10)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Anthropologie	40 % (20/8)
Archéologie	20 % (10/4)
Arts et métiers photographie	25 % (12/5)
Baratin	35 % (17/7)
Bibliothèque	30 % (15/6)
Conduite	30 % (15/6)
Crédit	40 % (20/8)
Équitation	70 % (35/14)
Médecine	20 % (10/4)
Persuasion	25 % (12/5)
Privilégier ses études	70 % (35/14)
Savoir Savoir ès cultures polynésiennes	70 % (35/14)
Science astronomie	20 % (10/4)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)
Veiller sur son père	75 % (37/15)

Langues

Anglais	90 % (45/18)
Arabe	15 % (7/3)
Pigdin	20 % (10/4)

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
Le Culte de la Langue Sanglante (New York)	Emerson Import	Aide de jeu NY-17	New York : Boutique Ju-Ju Kenya : Ahja Singh (Mombasa)

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON

Premier rendez-vous : 11 janvier 1918

Référence : Erica Carlyle

Plus proche parente : Erica Carlyle

Cédant à l'insistance de sa sœur, M. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise la gravité de son état mental, mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir, difficultés provoquées par un rêve récurrent dans lequel une voix lointaine l'appelle. (À noter : cette voix l'appelle par son deuxième prénom, Vane, celui que M. Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui-même.) Carlyle marche vers cette voix et doit lutter contre un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

Cet appelant est un homme — grand, maigre, sombre. Sur son front brûle une croix ansée inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et une étrange pyramide asymétrique sur la paume droite.

L'appelant joint alors les mains et C. quitte le sol pour flotter dans l'espace. Il s'arrête devant un assemblage de formes monstrueuses, des humains aux membres bestiaux, munis de griffes et de serres, et d'autres éléments méconnaissables. Tous entourent une boule palpitante d'énergie jaune dans laquelle C. reconnaît un autre aspect de l'appelant. La boule l'attire en elle ; il s'y fond et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, asymétrique comme l'était la pyramide. C. entend alors l'appelant lui dire : « Et deviens avec moi un dieu ». Des millions de formes et silhouettes étranges se précipitent dans le triangle et C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar, bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y trouver un sentiment d'exaltation et croit être l'objet d'un appel authentique. Je pense plutôt qu'il ne sait que décider à ce sujet. Cette incapacité à décider semble caractériser l'essentiel de sa vie.

18 septembre 1918

Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Rien d'étonnant : une dévotion extérieure lui permet sans doute d'apaiser l'incroyable tension générée par ses contradictions mégalomanes. Elle va constituer une terrible rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918

Si je ne le suis pas, C. menace de me dénoncer. Si je le suis, je ne serais plus en position de conduire l'analyse. Quel sera alors mon rôle ?

Aide de jeu NY-18 - Le dossier Roger Carlyle

Ju-Ju pour livraison de commandes faites à Ahja Singh (test de **Trouver Objet Caché** pour les trouver rapidement, sinon au bout d'une heure de recherches). La troisième pièce est le bureau d'Arthur Emerson, dont le mobilier est composé d'un bureau de belle facture et quelques chaises. Dans l'un des tiroirs du bureau se trouve un livre de compte dans lequel il est possible de découvrir rapidement les mêmes références à Silas N'Kwane et sa boutique ainsi qu'à Ahja Singh. Les adresses respectives de la Boutique Ju-Ju et d'Ahja Singh sont présentes sur tous les documents.

Voir *La Boutique de l'horreur* page 24 pour plus de détails sur la Boutique Ju-Ju et *Ahja Singh*, page 48, pour plus de détails sur l'exportateur de Mombasa.

Les dossiers du Dr Huston

Après l'annonce du décès du Dr Huston, la totalité des documents médicaux en sa possession a été expédiée à l'Ordre des Affaires médicales, et peut donc être retrouvée par les investigateurs. Les fiches du Dr Huston ont été soigneusement emballées, étiquetées et entreposées dans une pièce adjacente au secrétariat. L'arrêt de la cour de justice a finalement décidé que ces dossiers étaient de nature médicale, bien que de vieux médecins se soient pendant longtemps opposés à cette décision. Ce sont donc maintenant des dossiers confidentiels : seuls les héritiers de Huston, les patients concernés ou un médecin poursuivant des recherches autorisées peuvent légitimement y accéder. Le secrétaire du Bureau, M. Adrian Ferris, contrôle l'accès à ces dossiers et ne s'en laisse pas conter. Le **Baratin** ne marche pas avec lui, mais un médecin de l'État de New York pourrait le faire fléchir par la réussite d'un test de **Crédit**.

Aide de jeu NY-19
Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

Appel à témoin

La police a découvert ce matin le corps sans vie d'un nègre d'une vingtaine d'années dans Harlem.
Malheureusement, l'état de la victime n'a pas permis de l'identifier.
Si vous êtes sans nouvelles d'un proche correspondant à cette description succincte, merci de contacter la police sans attendre.

New York Pillar Riposte 23 novembre 1922

Les bureaux des Affaires médicales sont situés au croisement de Park avenue et de la 61e rue. Il y a toujours un garde en faction dans le vestibule ; un vigile fait le tour des bureaux toutes les heures entre 6 et 18 heures. Les bureaux qui nous intéressent constituent la suite 1002.

Les fiches ne contiennent pas grand-chose en rapport avec l'affaire. La réussite d'un test d'**INT** suggère à l'investigateur qui les lit que plus Huston en savait sur Carlyle, moins il voulait en écrire. Vous êtes libre d'y inclure d'autres renseignements, comme le suicide d'Imelda Bosch.

Le dossier Erica Carlyle

Le dossier est peu épais en comparaison de celui de Roger. Il concerne seulement quelques consultations anodines pour lesquelles Huston a obtenu des honoraires scandaleux (90 $ la séance). Huston note qu'elle semble préoccupée par ses rapports avec son frère Roger, mais qu'elle possède une personnalité remarquablement affirmée. Il ajoute même qu'il a rarement eu l'occasion de voir une telle capacité d'adaptation aux tourmentes de la vie. Il lui a suggéré de lui envoyer Roger.

Aide de jeu NY-18 : le dossier Roger Carlyle

C'est un simple dossier intitulé « *Carlyle, Roger V.W.* » Il contient les notes correspondant à une vingtaine d'entretiens étalés sur un an.

Utilité du document : la meilleure source possible en ce qui concerne l'état d'esprit de Roger Carlyle avant qu'il n'embarque pour Londres et Le Caire.

Articles sur les assassinats liés à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-19 : premier assassinat lié à la Langue Sanglante

Utilité du document : la première victime du culte recensée dans la presse. Affaire classée sans suite.

Seule une réussite Extrême d'**INT** permet de repérer cet article. En effet, à cette époque et particulièrement dans ce quartier, l'annonce du meurtre d'un nègre ne fait généralement pas l'objet d'un article.

Mais l'étrange cruauté du crime, non révélée dans l'article, n'est pas passée inaperçue.

Arthur Emerson

(Indépendant/neutre) - *Principal exportateur du culte à New York, 55 ans*

Arthur Emerson est un gros homme de taille moyenne, quinquagénaire, la calvitie cachée par une casquette. Le propriétaire de la société Emerson Import est un Américain patriotique et xénophobe, bien qu'il travaille avec des minorités si nécessaire – l'argent n'a pas d'odeur.
Il répondra volontiers aux investigateurs pour peu qu'il n'y ait que des Blancs, mais préviendra la police également s'il a le moindre doute pour faire avancer l'enquête sur la mort d'Elias. Emerson n'est pas sensible au charme féminin.

Niveau : ordinaire

FOR	30
CON	40
TAI	65
DEX	50
APP	60
INT	60
POU	35
ÉDU	40

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 35
Points de magie : 7

Combat
• Esquive 25 % (12/5)

Compétence
Discuter affaires avec des Blancs 65 % (32/13)

Black, negro & nigger

À l'époque, « noir » (*black*) était une injure, alors que « nègre » (*negro*) était d'une grande politesse, confinant presque à la pédanterie. L'expression « gens de couleur » (*colored*) dénotait de la part des Américains blancs une attitude ségrégationniste légèrement péjorative et, dans l'Ouest et le Sud-Ouest, s'appliquait aussi aux Asiatiques et aux Amérindiens.
Le terme « négro » (*nigger*) était largement employé, mais il s'agissait toujours d'une insulte, sauf quand les Noirs l'utilisaient entre eux. Il n'existait pas d'autre appellation pratique…

Massacré à son domicile !
Victime d'un culte satanique ?
Hier matin, la dépouille de Patrick Russel a été retrouvée par un domestique.
Le corps, ou plutôt ce qu'il en restait, portait les sévices de plusieurs lacérations à l'arme blanche.
La police n'a fait aucun commentaire mais la marque tailladée sur le front de la victime laisse croire que la victime a fait l'objet d'un odieux culte satanique.
New York Pillar Riposte 2 avril 1923

Aide de jeu NY-20 - Deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-20 : deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

Utilité du document : la deuxième victime du culte recensée dans la presse. Affaire classée sans suite.

Patrick Russel était un journaliste de 32 ans, en pleine ascension dans le métier. Sans famille connue, il se consacrait entièrement à ses enquêtes, toujours plus appréciées du grand public.

Il travaillait généralement seul à la réalisation de ses articles qu'il vendait ensuite au journal le plus offrant.

Malgré l'expertise de ses enquêtes en cours et l'interrogatoire de ses concurrents, la police n'a pas réussi à identifier ni de suspect, ni ce sur quoi Russel travaillait.

Aide de jeu NY-21 : troisième assassinat lié à la Langue Sanglante

Utilité du document : la troisième victime du culte référencée par la presse. Les origines de la victime (blanche) ont démenti la thèse d'un lien racial entre les victimes.

Aide de jeu NY-22 : quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

Utilité du document : la quatrième victime du culte. Cet article n'apporte pas d'informations supplémentaires.

Aide de jeu NY-23: cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

Utilité du document : la cinquième victime du culte. Cet article mentionne un témoin oculaire mais aussi une fausse information sur la nature de l'assassin.

John Epsender habite toujours New York et travaille en tant qu'articlier pour le journal du *Times*. Si les investigateurs l'interrogent sur ce qu'il a vu, il admettra que les conditions d'observation n'étaient pas excellentes et que ses appels à l'aide n'étaient pas si bruyants que le laisse entendre la presse. Toutefois, c'est un homme intègre et il ne reviendra pas sur son témoignage.

Aide de jeu NY-21 - Troisième assassinat lié à la Langue Sanglante

Un homme retrouvé mort et défiguré !
C'est une découverte pour le moins sinistre qu'ont fait les services de la voirie de Manhattan ce matin. En effet, peu après 5h30, le corps d'un homme atrocement mutilé a été retrouvé dans une benne à ordures de la rue…
La victime, blanche, d'une quarantaine d'années, s'est vue tailler un symbole sur le front.
Elle n'a pour l'instant pas été identifiée. Une source proche des services de police nous informe que l'acte aurait été réalisé avec un long couteau.
New York Pillar Riposte 16 juillet 1923

Aide de jeu NY-23 - Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

Le tueur serait africain !
Le tueur qui scarifie le front de ses victimes depuis plusieurs mois a été aperçu la nuit dernière. John Epsender, seul témoin de la scène qui s'est déroulée dans la nuit du jeudi au vendredi témoigne : « c'était un homme immense, la peau sombre, et il portait une sorte de grand couteau ». C'est la première fois qu'une personne parvient à apercevoir l'assassin.
Malheureusement, malgré les cris de la victime, Angus Masone, et les appels du témoin, le meurtrier court toujours.
Ce meurtre s'ajoute à ceux de Patrick Russel et de Tom Evans, assassinés dans les mêmes conditions : la mort est provoquée suite à plusieurs coups d'une longue arme tranchante. Pour finir, le tueur « signe » ses crimes en gravant toujours le même symbole sur le front de ses victimes.
New York Pillar Riposte 19 février 1924

Une victime de plus pour Scariface !
Nouvelle victime pour le meurtrier sacrificateur. Tom Evans, cheminot de 19 ans, a été retrouvé éventré à son domicile. Comme toujours, le tueur a « signé » son crime sur le front de la victime et aucune signalisation n'a été donnée concernant le meurtrier, qui parvient à opérer sans jamais être repéré.
New York Pillar Riposte 23 novembre 1923

Aide de jeu NY-22 - Quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

Double meurtre pour Scariface !
Ce matin, la police a retrouvé deux corps flottant sur les rives de l'Hudson. L'homme (blanc) et la femme (noire) n'ont pu être identifiés en raison des dégâts causés par l'eau. Leur mort est estimée à près de deux jours.
Seule certitude, ô combien macabre, tous deux sont des victimes de Scariface ; les symboles sataniques gravés sur leurs fronts ne laissent aucun doute.
Nous invitons les habitants à signaler toute disparition suspecte.
New York Pillar Riposte 16 juin 1924

Aide de jeu NY-24 - Sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-24 : sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

Utilité du document : les sixième et septième victimes du culte.

Aide de jeu NY-25 : huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

Utilité du document : la huitième victime du culte. Le jeune docker kenyan travaille à New York depuis plusieurs années. Il sera très difficile d'obtenir des informations sur lui : ses fréquentations sont coriaces et bien peu loquaces.

Aide de jeu NY-26 : neuvième assassinat lié à la Langue Sanglante et meurtre d'Elias

Utilité du document : l'article officialise la mort de Jackson Elias et donne le nom de Martin Poole.

Olivia de Bernardesta

(Figurant) - *Ancienne amie d'Hypathia Masters, 32 ans*

Olivia de Bernardesta est une jeune femme de 32 ans, brune et élancée, ancienne amie d'Hypathia Masters. Olivia est originaire d'une bonne famille bourgeoise, mais pas aussi fortunée que celle d'Hypathia. Elle ne sait presque rien, si ce n'est les détails des histoires de cœur d'Hypathia – avec Carlyle et d'autres, puis la grossesse provoquée par Raoul Luis Maria Pinera.

FOR	65
CON	70
TAI	65
DEX	75
APP	65
INT	80
POU	60
ÉDU	85

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 65
Points de magie : 12

Combat
• Esquive 37 % (18/7)

L'histoire d'Hypathia Masters

Si les investigateurs décident de faire la tournée complète des informations disponibles sur les membres de l'équipe Carlyle, les données accessibles sur Hypathia Masters ne sont pas légion et il faudra fouiller pour tout découvrir – beaucoup d'efforts pour peu de choses.

Hypathia Masters, ancienne conquête de Carlyle, n'a en effet rien de bien particulier si ce n'est qu'elle est la fille de son père (Georges Masters, propriétaire des arsenaux Masters), et sans doute rien à voir avec une expédition de la sorte. Ce type d'information peut être obtenu auprès d'Erica Carlyle elle-même si les investigateurs arrivent à la rencontrer, soit à partir d'articles de presse, ou en interrogeant des journalistes spécialisés dans les mondanités. Mais personne ne sera en mesure d'expliquer pourquoi Hypathia s'est décidée à partir à l'aventure, elle si insouciante et présente dans toutes les soirées huppées.

Ce qui a forcé Hypathia à partir est une grossesse non désirée et accidentelle, suite à sa fréquentation de Raoul Luis Maria Pinera, un étudiant catholique marxiste porté sur la politique et l'action révolutionnaire, très en vogue à l'époque. Hypathia décida bien évidemment d'avorter et Pinera en profita pour se mettre au vert en quittant une Amérique du Nord trop dangereuse pour lui.

Si les investigateurs sont assez malins, ils finiront par apprendre que l'ancienne meilleure amie d'Hypathia était Olivia de Bernardesta. Cette ancienne compagne de chambre d'université est restée très proche d'Hypathia jusqu'au moment de sa grossesse – elle est capable de révéler tous les détails de l'idylle et son final dramatique – puis s'est éloignée d'elle lorsque le poids de la culpabilité transforma la jeune femme mondaine insouciante en dépressive autodestructrice.

Raoul Luis Maria Pinera

Raoul Luis Maria Pinera est le dernier amant d'Hypathia Masters. Cet étudiant catholique marxiste est connu des services de police comme agitateur violent. Appréhendé dans de nombreuses rixes, il est à l'origine de plusieurs manifestations révolutionnaires. Il a été expulsé du pays quelques mois après le départ de l'expédition Carlyle.

Le meurtrier « Scariface » ne serait pas seul !

Hier, en début de soirée, le jeune docker Mimi si Kitalii a été assassiné alors qu'il rentrait chez lui.
La police n'a fait aucun commentaire mais demeure dubitative. En effet, plusieurs éléments inhabituels entourent ce nouveau meurtre : UN. Le symbole kabbalistique gravé sur le front de la victime est difficilement reconnaissable. Doit-on y voir un nouveau rite ou commanditaire ? DEUX. Un témoin affirme avoir vu plusieurs personnes prendre la fuite avant la découverte du corps. S'agirait-il des meurtriers ?
Ces deux informations laissent planer le doute quant à l'auteur du crime. Le tueur en série qui sévit en ville depuis près de deux ans aurait-il trouvé des complices ou des admirateurs ?

New York Pillar Riposte 4 octobre 1924

Aide de jeu NY-25 - Huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-26 - Meurtre d'Elias

Les tueurs identifiés !

Le tueur qui sévit à New York depuis près de deux ans a frappé une nouvelle fois, à l'hôtel Chelsea. La victime, Jackson Elias – écrivain pour Prospero Press – a été retrouvée atrocement mutilée et le front scarifié de la même signature macabre.
Mais, pour la première fois, plusieurs témoins ont assisté à une partie de la scène.
La thèse concernant la participation de plusieurs assassins semble se confirmer, mais la police se refuse toujours à tout commentaire, tant que les coupables n'auront pas été arrêtés.
Toutefois, le lieutenant chargé de l'enquête, Martin Poole, a laissé entendre que de nouveaux éléments pourraient faire avancer l'enquête.

New York Pillar Riposte
16 Janvier 1925

John Epsender

(Figurant) - *Jeune articlier prétentieux du* Times, *20 ans*

Unique témoin du meurtre d'Angus Masone. Ce jeune articlier travaille pour le *Times*. Son rôle de témoin est sa chance de sortir de l'anonymat : il est donc prêt à tout pour continuer à faire parler de lui. Il n'hésitera pas à romancer la scène du meurtre, quitte à en rajouter.
John adopte une attitude qui frôle le prétentieux (il est célèbre !) et sa « belle gueule » lui attire plus d'ennuis que d'amis.

Niveau : ordinaire

FOR	30
CON	40
TAI	35
DEX	55
APP	60
INT	70
POU	65
ÉDU	60

Points de vie : 7
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 7
Santé mentale : 65
Points de magie : 13

Combat
• Esquive 35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
1D3-1 point de dégâts

Compétences
Discrétion 20 % (10/4)
Être convaincu d'être célèbre 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

Langues
Anglais 80 % (40/16)
Mandarin 45 % (22/9)

Aides de jeu

Le Caire, Égypte

Le 3 janvier 1919

Cher M. Carlyle,

J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certaines pièces que je crois d'une grande importance.

Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder. Bien sûr, elles sont très anciennes et j'en attends un bon prix. Je ne doute pourtant pas que nous parviendrons à nous entendre quand votre agent me rendra visite. Je suis installé Rue des Chacals dans le Vieux Caire.

En l'attente, je reste votre humble serviteur

Faraz Najir

Aide de jeu NY-01 - Lettre Faraz Najir à Roger Carlyle

Fondation Penhew

35 Tottenham Court Road
London, W.1

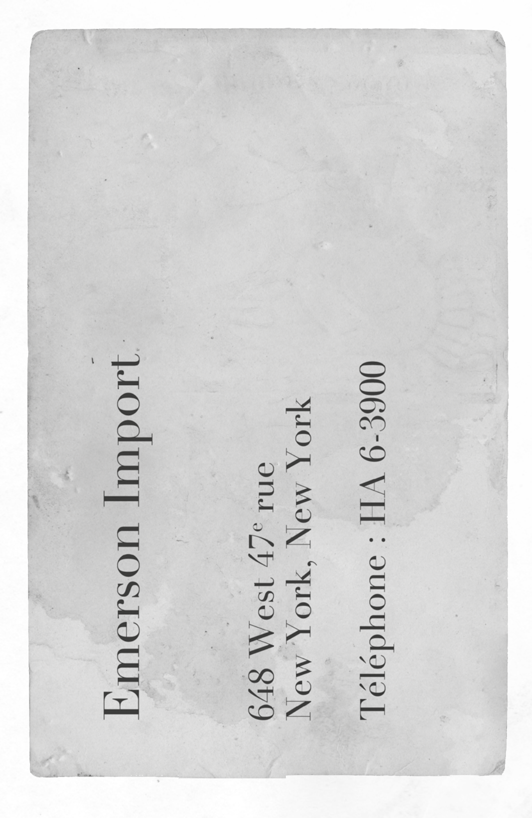
Edward Gavigan, Directeur

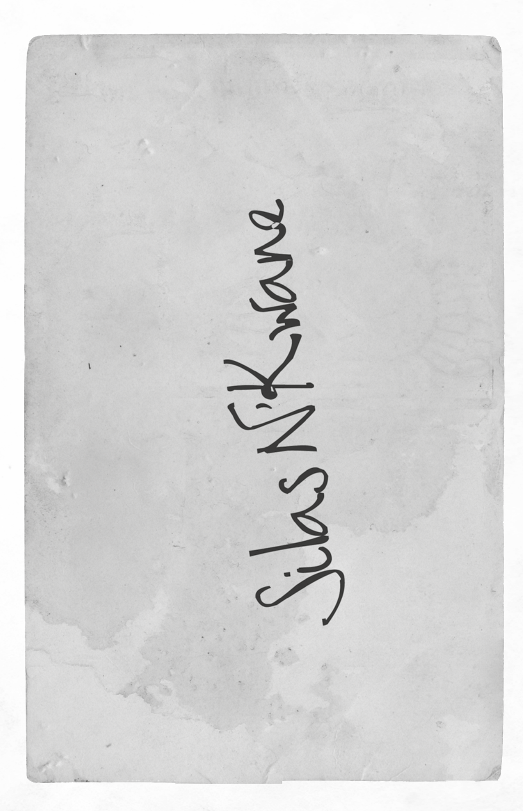
Aide de jeu NY-02 - Carte de visite de E. Gavigan à la Fondation Penhew



Aide de jeu NY-03 - Boite d'allumettes du Tigre Trébuchant

Aide de jeu NY-04 - Photographie de la Dame noire





Aide de jeu NY-05 - Carte de visite d'Emerson Import

7 nov. 1924

M. Jackson Elias
c/o Prospero Press
Lexington Avenue, New York City

Cher M. Elias,

Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres ouvrages de nos collections. Si vous m'appelez à votre arrivée, je serai très heureuse de vous rendre service.

Fidèlement,
Miriam Atwright

Aide de jeu NY-06 - Lettre de Miriam Atwrigh à Elias

CE SOIR SEULEMENT

Le culte des Ténèbres
en Polynésie & dans le sud-ouest du Pacifique

Une conférence de deux heures illustrée par des diapositives
délivrée par

le Professeur Anthony Cowles, Ph. D.
de l'Université de Sydney (Australie)
et actuellement titulaire
de la Chaire Lockley d'Ésotérisme Polynésien à l'Université de Miskatonic (Arkham)

Hall Schuyler, U.N.Y
20 heures

CE SOIR SEULEMENT

Aide de jeu NY-07 - Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles

Aide de jeu NY-08 - Photo de la marque sur le front d'Elias

Emerson Import

M. Elias,
Suite à votre passage, j'ai retrouvé certaines in-
formations susceptibles de vous intéresser.

En restant à votre disposition,

Arthur Emerson

Emerson Import 648 47e rue ouest
New York City, État de New York
Téléphone : HA 6-3900

Aide de jeu NY-09 - Courrier d'Arthur Emerson

Nairobi,
le 8 août 1924

Cher Jonah,

Scoop à l'horizon ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Les autorités locales démentent toute implication d'un culte, mais les autochtones chantent une autre chanson. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Les notes que je t'envoie devraient te faire saliver ! Cette histoire pourrait faire notre fortune !

Baisers sanglants.

J.

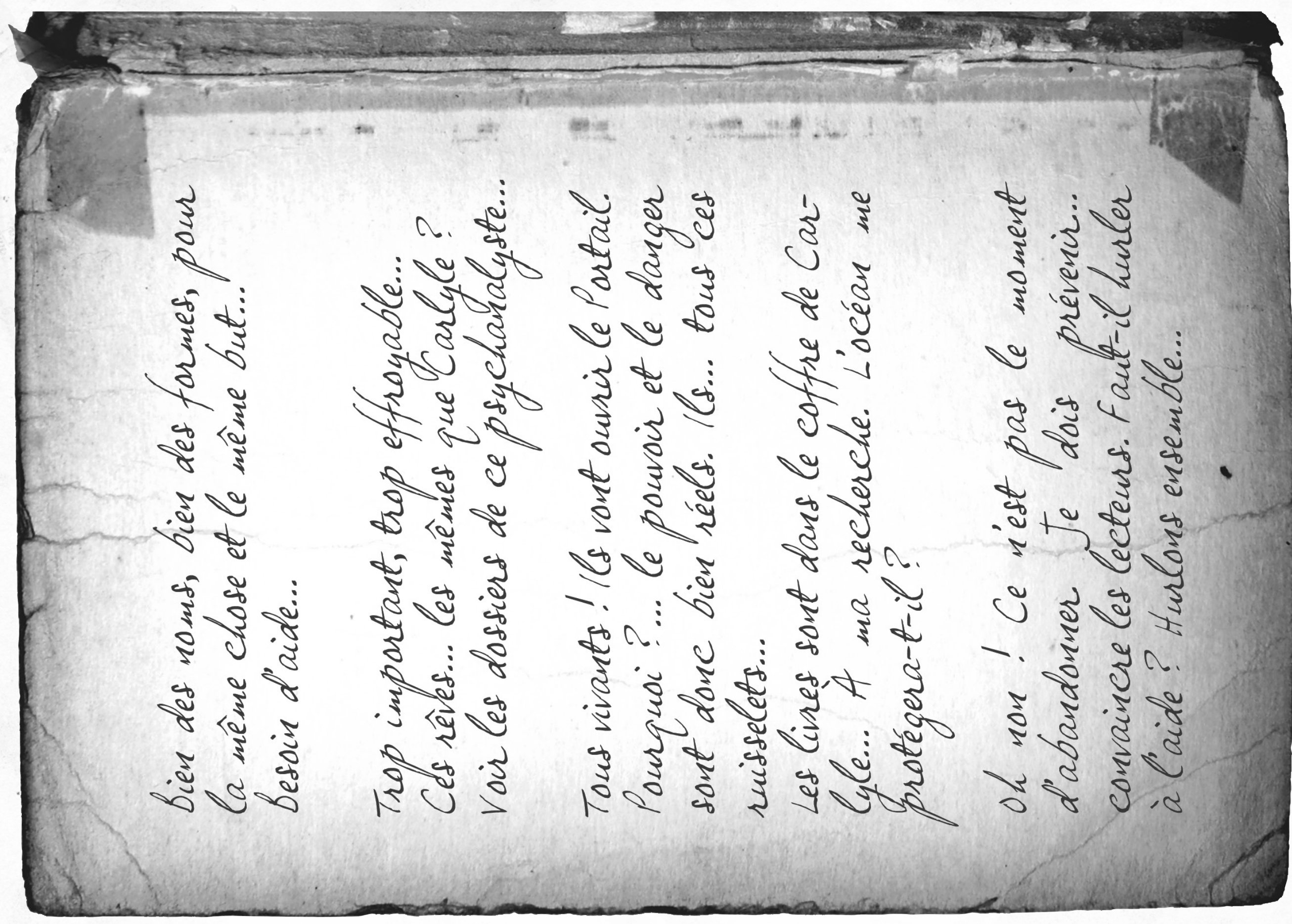
P.S. Je vais avoir besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Je te contacterai.

Aide de jeu NY-10 - Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington

Résumé des notes de Jackson Elias à Nairobi

- La première liasse décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse pourtant la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.
- La deuxième liasse retrace le voyage d'Elias sur les lieux du massacre. Il souligne l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit et note que toutes les tribus environnantes évitent ce lieu qui serait maudit par le Dieu du Vent Noir vivant au sommet de la montagne.
- La troisième liasse résume l'interview de Johnstone Kenyatta. Ce dernier prétend que le culte de la Langue Sanglante a pu massacrer les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait installé dans les montagnes et sa grande prêtresse serait une partie de la Montagne du Vent Noir. Elias affiche un scepticisme poli, mais Kenyatta insiste sur ce point. Une collection de citations montre à quel point les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante, un culte contre lequel les magies tribales restent impuissantes et dont le dieu n'est pas originaire d'Afrique.
- La quatrième liasse recoupe l'interview de Kenyatta. Elias se fait confirmer l'existence de la Langue Sanglante par plusieurs sources, mais n'obtient pas mieux que des ouï-dire. On parle, entre autres, de rapts d'enfants destinés aux sacrifices et de grandes créatures ailées qui descendent de la Montagne du Vent Noir pour capturer des victimes. Le culte adore un dieu inconnu des ethnologues qui ne correspond à aucun modèle traditionnel africain. Elias cite en particulier "Sam Mariga, gare".
- La cinquième liasse ne comprend qu'une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias note que l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle mérite d'être soigneusement étudié. Il pense que le détour kenyan du groupe trouve son explication sur les bords du Nil.
- La sixième liasse contient la longue interview du Lt. Mark Selkirk. C'est lui et ses hommes qui ont découvert les restes du massacre. En poste au Kenya depuis la dernière guerre, Selkirk a été frappé par l'état de conservation des cadavres. Les dépouilles étaient à peine marquées par leur long séjour à l'air libre, "comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit". Les cadavres avaient été systématiquement mis en pièces, un travail de bête sauvage. Mais le lieutenant ne connaît aucun animal capable d'un tel acharnement. "Inimaginable. Inexplicable." Selkirk pense, lui aussi, que les Nandis pourraient avoir joué un rôle dans cette affaire, mais il soupçonne que les preuves présentées contre les "meneurs" ont été fabriquées de toutes pièces. "Ce ne serait pas la première fois." Selkirk confirme qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert sur place ; cet endroit désolé ne contenait que les restes des porteurs noirs.
- La septième liasse tient aussi sur une seule feuille. Au Victoria Bar à Nairobi, Elias fait connaissance avec Nelson. Ce mercenaire travaillait pour les Italiens sur la frontière Somalie-Abyssinie. Il s'est enfui au Kenya après avoir trahi ses employeurs. Il affirme avoir vu Jack Brady, bien vivant, à Hong Kong, moins de deux ans (mars 1923) avant le voyage d'Elias au Kenya, longtemps après que la justice kényane eut déclaré morts les membres de l'expédition Carlyle. Réservé et taciturne, Brady s'était tout de même montré amical. Nelson n'avait pas cherché à en savoir plus. C'est cette déclaration qui incite Elias à penser que d'autres membres de l'expédition pourraient être encore en vie.
- La huitième liasse prépare la structure du livre à venir, mais le contenu est assez anodin, avec des notes telles que "dire ce qui est arrivé" ou "expliquer pourquoi".

Aide de jeu NY-11- Notes de Jackson Elias à Nairobi



Bien des noms, bien des formes, pour
la même chose et le même but...
Besoin d'aide...

Trop important, trop effroyable...
Ces rêves... les mêmes que Carlyle ?
Voir les dossiers de ce psychanalyste...

Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail.
Pourquoi ?... le pouvoir et le danger
sont donc bien réels. Ils... tous ces
ruisselets...
Les livres sont dans le coffre de Car-
lyle... À ma recherche. L'océan me
protégera-t-il ?

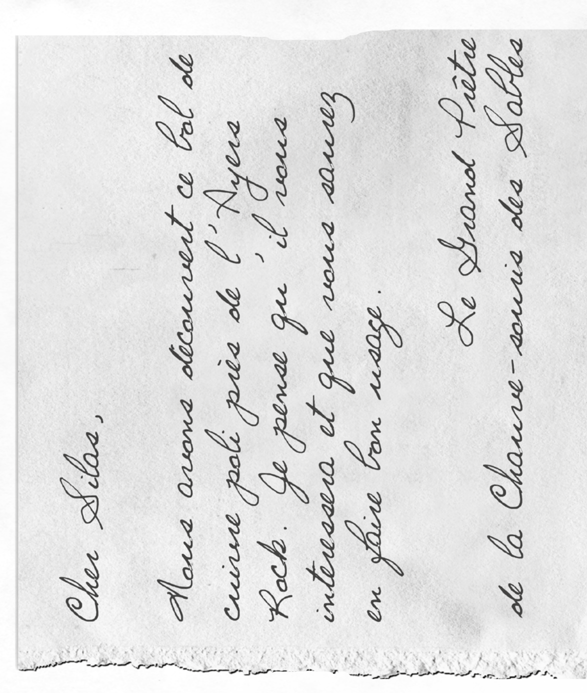
Oh non ! Ce n'est pas le moment
d'abandonner. Je dois prévenir...
convaincre les lecteurs. Faut-il hurler
à l'aide ? Hurlons ensemble...

Aide de jeu NY-12 - Notes écrites par Jackson Elias à Londres

Extrait du journal manuscrit de Montgomery Crompton
La vie d'un Dieu

« Ses angles étaient magnifiques et fort étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par leur hideuse beauté et je pensais à ces fous du monde extérieur qui ne voyaient qu'une erreur dans l'agencement de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils manquaient. Quand les six lumières furent allumées et les grands mots prononcés, il arriva, nimbé de la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs et je n'aspirais plus qu'à m'ouvrir les veines pour que ma vie se fonde dans son être, et que je devienne, pour une part, un dieu ! »

Aide de jeu NY-13 - Extrait de *La vie d'un Dieu*

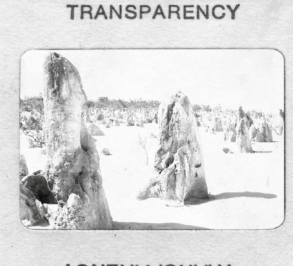


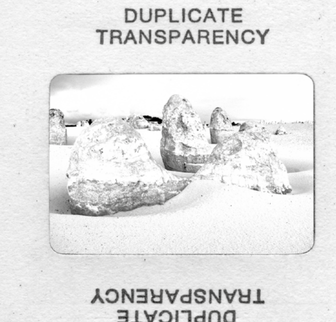
Cher Silas,

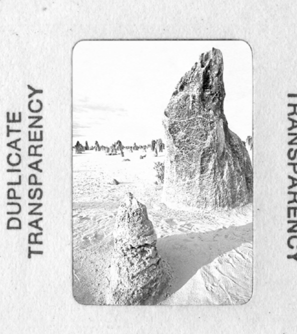
Nous avons découvert ce bol de cuivre poli près de l'Ayers Rock. Je pense qu'il vous intéressera et que vous saurez en faire bon usage.

Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables

Aide de jeu NY-14 - Mot du Dr. Robert Huston







Aide de jeu NY-16
Diapositives surexposées d'un étrange monolithe

New York Pillar Riposte

FANTASTIQUE !

C'est du moins ce que l'on retiendra de la conférence du Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie), organisée hier dans le Hall Schuyler, U.N.Y
En effet, c'est avec méthode et savoir-faire que le Professeur A. Cowles a fait revivre sous nos yeux, un ancien culte australien : le Culte de la Chauve-souris des Sables.

UN. Il existait autrefois un culte de la Chauve-souris parmi les tribus aborigènes d'Australie. Il était connu dans tout le continent, et son dieu était aussi appelé Père de Toutes les Chauves-souris. Les adeptes croyaient que les sacrifices humains les rendraient dignes d'une apparition du Père de Toutes les Chauves-souris. Cette apparition serait nécessairement suivie de la conquête de tous les hommes. Les victimes sacrificielles étaient battues par des rangées d'adorateurs armés de gourdins hérissés de dents acérées de chauves-souris. Celles-ci étaient enduites d'une substance tirée de chauves-souris enragées. Le poison agissait rapidement et les victimes devenaient folles avant de mourir. Les chefs du culte auraient eu la capacité de se transformer en serpents à ailes de chauve-souris, ce qui leur permettait d'enlever des victimes dans tout le pays.

DEUX. Un cycle de chansons aborigènes mentionne un lieu où des êtres immenses se rassemblaient, quelque part dans l'ouest de l'Australie. D'après ces chants, ces dieux qui n'avaient rien d'humain construisirent de grands murs dortoirs et creusèrent de grandes cavernes. Mais des vents vivants renversèrent les dieux et en triomphèrent, détruisant leur camp. Cet événement ouvrit la voie au Père de Toutes les Chauves-souris, qui pénétra dans le pays et gagna en puissance.

TROIS. Exposition d'une série de plaques photographiques de verre surexposées. Chacune d'elles représente quelques hommes en sueur à côté d'énormes blocs de pierre, tout piquetés et rongés, mais visiblement taillés et sculptés à des fins architecturales. Certains semblent ornés de sculptures à peine visibles. Les monticules de sable sont omniprésents.

QUATRE. Légende du nord de l'Australie (Mer d'Arafura). Dans ce conte, la Chauve-souris des Sables, ou Père de Toutes les Chauves-souris, s'est opposée au Serpent Arc-en-Ciel, déification aborigène de l'eau et protecteur de la vie. Le Serpent Arc-en-Ciel réussit à attirer et piéger la Chauve-souris des Sables et son clan dans des profondeurs aqueuses. Là, la prisonnière ne peut que se lamenter de ne pouvoir nuire à quiconque.

Rappelons que le Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie) et actuellement titulaire de la Chaire Lockley d'Ésotérisme Polynésien à l'Université de Miskatonic (Arkham). Il terminera l'année scolaire à Arkham avant de repartir à Sydney.

Aide de jeu NY-15 - Principaux points de la récente conférence de Cowles

Année :

N° :

EMERSON IMPORT

	DATE	RÉFÉRENCE	MARCHANDISES	DESTINATAIRES
1	09/02/18	MOK - 242.27Q	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
2	12/02/18	MOK - 242.39T	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
3	22/02/18	MOK - 242.19E	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
4	01/03/18	MOK - 242.44Q	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
5	16/03/18	MOK - 243.52A	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
6		MOK - 243.50Z	Ahja Singh Exp. - ~~Zone portuaire de Mombasa~~, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique ~~Ju-Ju, 1 Ransom~~ Court, Harlem, NYC
7	16/04/18	MOK - 244.28Y	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
8	22/04/18	NYUS - 244.3548R	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya
9	24/04/18	MOK - 244.90U	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
10	10/06/18	MOK - 246.28P	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
11	19/06/18	MOK - 246.23X	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
12	20/06/18	MOK - 246.40Y	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
13	22/07/18	MOK - 247.62V	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
14		MOK - 248.50C	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC

Année :

N° :

EMERSON IMPORT

QUANTITÉ	DÉSIGNATION	TARIF	STATUT	N.B.
1	objet d'art		Délivré	
1	objet d'art		Délivré	
1	objet d'art		Délivré	Marchandise endommagée, avoir client de 20 $
1	objet d'art		Délivré	
1	objet d'art		Délivré	
~~1~~	~~objet d'art (65x32x48 cm)~~		Annulé	Marchandise détruite avant transit
1	objet d'art (64x50x17cm)		Délivré	
1	objet d'art	36 $	Délivré	
1	objet d'art (20x12 cm)		Délivré	
1	objet d'art (15x19 cm)		Délivré	
1	objet d'art (8x14 cm)		Délivré	Consignation par transporteur, frais régularisés
1	objet d'art		Délivré	
1	objet d'art (82x26x31 cm)		Délivré	
1	objet d'art		Non délivré	Marchandise dérobée le 15 août, avoir client de 65 $

Année :

N° :

EMERSON IMPORT

15	28/09/28	MOK - 249.4D	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
16	30/09/28	MOK - 249.22Z	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
17	18/10/28	MOK - 2410.36F	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
18	06/11/28	NYUS 2411.852G	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya
19	06/11/28	NYUS 2411.853G	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya
20	18/11/28	MOK - 2411.17T	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
21	25/11/28	MOK - 2411.49U	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
22	04/12/28	MOK - 2412.34T	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
23	11/12/28	MOK - 2412.32I	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
24	13/12/28	MOK - 2412.61M	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
25	30/12/28	MOK - 2412.39A	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
26	03/01/29	NYUS 254.756A	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya
27	07/01/29	MOK - 251.36B	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC
28		MOK - 25.32R	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa, Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem, NYC

Année :

N° :

EMERSON IMPORT

1	objet d'art		Délivré	
1	objet d'art		Délivré	
3	objets d'art (23x19 cm)		Délivré	
2	objets d'art	61 $	Délivré	
1	objet d'art	24 $	Délivré	FRAGILE, risque de gel, stocker en zone chauffée
1	objet d'art		Délivré	
1	objet d'art		Délivré	Caisse endommagée, marchandise ok
1	objet d'art		Délivré	Chercher marchandise au dépôt F4 à partir de 7h30
1	objet d'art (75x28x36 cm)		Délivré	
1	objet d'art (10x14 cm)		Délivré	
1	objet d'art		Délivré	
1	objet d'art	49 $	Délivré	
~~3~~ 2	objets d'art		Délivré	Erreur sur quantité, vu avec Mombasa
1	objet d'art	Demander infos à Al-Sayed		

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON

Premier rendez-vous : 11 janvier 1918

Référence : Erica Carlyle

Plus proche parente : Erica Carlyle

Cédant à l'insistance de sa sœur, M. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise la gravité de son état mental, mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir, difficultés provoquées par un rêve récurrent dans lequel une voix lointaine l'appelle. (À noter : cette voix l'appelle par son deuxième prénom, Vane, celui que M. Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui-même.) Carlyle marche vers cette voix et doit lutter contre un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

Cet appelant est un homme — grand, maigre, sombre. Sur son front brûle une croix ansée inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et une étrange pyramide asymétrique sur la paume droite.

L'appelant joint alors les mains et C. quitte le sol pour flotter dans l'espace. Il s'arrête devant un assemblage de formes monstrueuses, des humains aux membres bestiaux, munis de griffes et de serres, et d'autres éléments méconnaissables. Tous entourent une boule palpitante d'énergie jaune dans laquelle C. reconnaît un autre aspect de l'appelant. La boule l'attire en elle ; il s'y fond et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, asymétrique comme l'était la pyramide. C. entend alors l'appelant lui dire : « Et deviens avec moi un dieu ». Des millions de formes et silhouettes étranges se précipitent dans le triangle et C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar, bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y trouver un sentiment d'exaltation et croit être l'objet d'un appel authentique. Je pense plutôt qu'il ne sait que décider à ce sujet. Cette incapacité à décider semble caractériser l'essentiel de sa vie.

18 septembre 1918

Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Rien d'étonnant : une dévotion extérieure lui permet sans doute d'apaiser l'incroyable tension générée par ses contradictions mégalomanes. Elle va constituer une terrible rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918

Si je ne le suis pas, C. menace de me dénoncer. Si je le suis, je ne serais plus en position de conduire l'analyse. Quel sera alors mon rôle ?

Aide de jeu NY-18 - Le dossier Roger Carlyle

Appel à témoin

La police a découvert ce matin le corps sans vie d'un nègre d'une vingtaine d'années dans Harlem.
Malheureusement, l'état de la victime n'a pas permis de l'identifier.
Si vous êtes sans nouvelles d'un proche correspondant à cette description succincte, merci de contacter la police sans attendre.

New York Pillar Riposte 23 novembre 1922

Aide de jeu NY-19
Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

Massacré à son domicile !

Victime d'un culte satanique ?
Hier matin, la dépouille de Patrick Russel a été retrouvée par un domestique.
Le corps, ou plutôt ce qu'il en restait, portait les sévices de plusieurs lacérations à l'arme blanche.
La police n'a fait aucun commentaire mais la marque tailladée sur le front de la victime laisse croire que la victime a fait l'objet d'un odieux culte satanique.

New York Pillar Riposte 2 avril 1923

Aide de jeu NY-20

Un homme retrouvé mort et défiguré !

C'est une découverte pour le moins sinistre qu'ont fait les services de la voirie de Manhattan ce matin. En effet, peu après 5h30, le corps d'un homme atrocement mutilé a été retrouvé dans une benne à ordures de la rue…
La victime, blanche, d'une quarantaine d'années, s'est vue tailler un symbole sur le front.
Elle n'a pour l'instant pas été identifiée. Une source proche des services de police nous informe que l'acte aurait été réalisé avec un long couteau.

New York Pillar Riposte 16 juillet 1923

Aide de jeu NY-21 - Troisième victime lié à la Langue Sanglante

Une victime de plus pour Scariface !

Nouvelle victime pour le meurtrier sacrificateur. Tom Evans, cheminot de 19 ans, a été retrouvé éventré à son domicile. Comme toujours, le tueur a « signé » son crime sur le front de la victime et aucune signalisation n'a été donnée concernant le meurtrier, qui parvient à opérer sans jamais être repéré.

New York Pillar Riposte 23 novembre 1923

Aide de jeu NY-22 - Quatrième assasinat lié à la Langue Sanglante

Le tueur serait africain !

Le tueur qui scarifie le front de ses victimes depuis plusieurs mois a été aperçu la nuit dernière. John Epsender, seul témoin de la scène qui s'est déroulée dans la nuit du jeudi au vendredi témoigne : « c'était un homme immense, la peau sombre, et il portait une sorte de grand couteau ». C'est la première fois qu'une personne parvient à apercevoir l'assassin.

Malheureusement, malgré les cris de la victime, Angus Masone, et les appels du témoin, le meurtrier court toujours.

Ce meurtre s'ajoute à ceux de Patrick Russel et de Tom Evans, assassinés dans les mêmes conditions : la mort est provoquée suite à plusieurs coups d'une longue arme tranchante. Pour finir, le tueur « signe » ses crimes en gravant toujours le même symbole sur le front de ses victimes.

New York Pillar Riposte 19 février 1924

Aide de jeu NY-23 - Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

Double meurtre pour Scariface !

Ce matin, la police a retrouvé deux corps flottant sur les rives de l'Hudson. L'homme (blanc) et la femme (noire) n'ont pu être identifiés en raison des dégâts causés par l'eau. Leur mort est estimée à près de deux jours.

Seule certitude, ô combien macabre, tous deux sont des victimes de Scariface ; les symboles sataniques gravés sur leurs fronts ne laissent aucun doute.

Nous invitons les habitants à signaler toute disparition suspecte.

New York Pillar Riposte 16 juin 1924

Aide de jeu NY-24 - Sième et septième meurtres liés à la Langue Sanglante

Le meurtrier « Scariface » ne serait pas seul !

Hier, en début de soirée, le jeune docker Mimi si Kitalii a été assassiné alors qu'il rentrait chez lui.

La police n'a fait aucun commentaire mais demeure dubitative. En effet, plusieurs éléments inhabituels entourent ce nouveau meurtre : UN. Le symbole kabbalistique gravé sur le front de la victime est difficilement reconnaissable. Doit-on y voir un nouveau rite ou commanditaire ? DEUX. Un témoin affirme avoir vu plusieurs personnes prendre la fuite avant la découverte du corps. S'agirait-il des meurtriers ?

Ces deux informations laissent planer le doute quant à l'auteur du crime. Le tueur en série qui sévit en ville depuis près de deux ans aurait-il trouvé des complices ou des admirateurs ?

New York Pillar Riposte 4 octobre 1924

Aide de jeu NY-25 - Huitième meurtre lié à la Langue Sanglante

Les tueurs identifiés !

Le tueur qui sévit à New York depuis près de deux ans a frappé une nouvelle fois, à l'hôtel Chelsea. La victime, Jackson Elias – écrivain pour Prospero Press – a été retrouvée atrocement mutilée et le front scarifié de la même signature macabre.

Mais, pour la première fois, plusieurs témoins ont assisté à une partie de la scène.

La thèse concernant la participation de plusieurs assassins semble se confirmer, mais la police se refuse toujours à tout commentaire, tant que les coupables n'auront pas été arrêtés.

Toutefois, le lieutenant chargé de l'enquête, Martin Poole, a laissé entendre que de nouveaux éléments pourraient faire avancer l'enquête.

New York Pillar Riposte 16 Janvier 1925

Aide de jeu NY-26 - Neuvième assasinat, le meurtre d'Elias

Notes

